SOFTWARE • HARDWARE • PC • KONSOLE • ANIME & MANGA

Jesteśmy rodziną
NEO + ANIMEGAIDO + SS CD

SECRET SERVICE

STYCZEŃ (01/98)

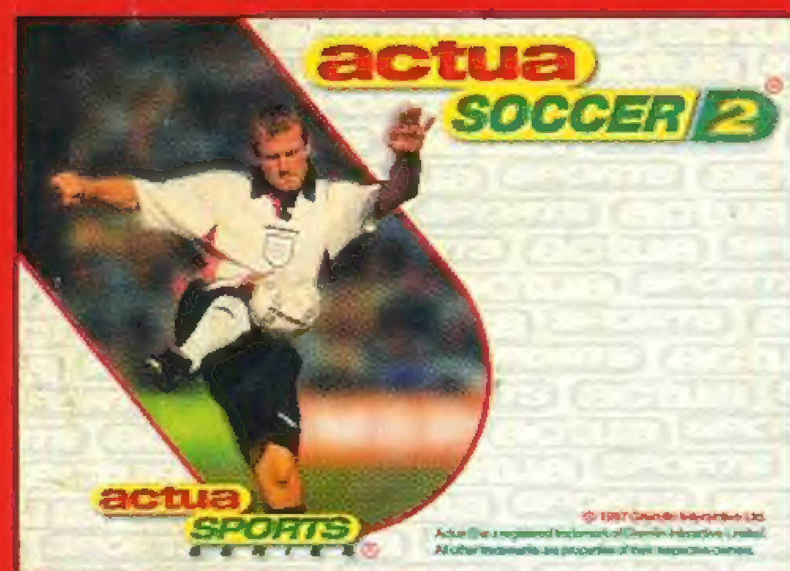
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 4 zł 90 gr



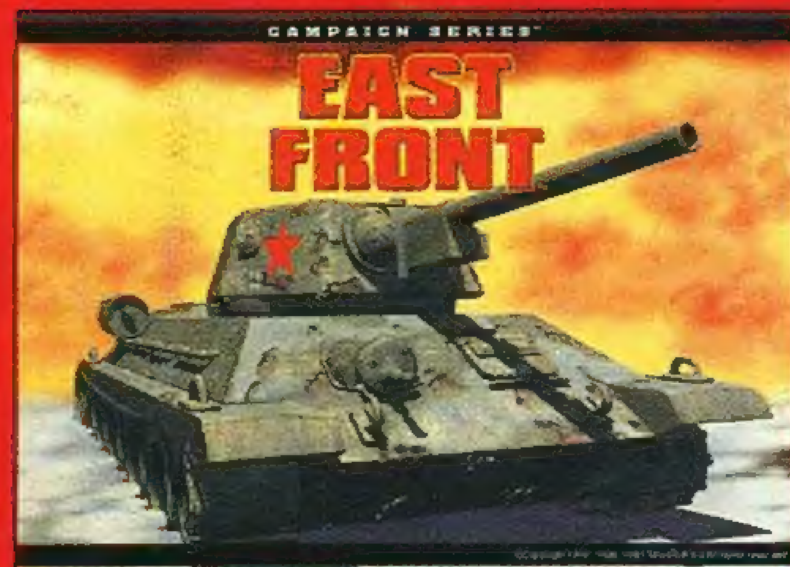
53



LONGBOW 2



ACTUA SOCCER 2



EAST FRONT



7 x SYMULATOR
LONGBOW 2
F-22 RAPTOR
F/A-18 KOREA
FLIGHT UNLIMITED 2
JOINT STRIKE FIGHTER
SABRE ACE
AHX-1 VIPER

Grafika: Populous 3 (Pegaz Ass)

NOWOROCZNY KONKURS



NOWA CAŁKOWICIE POLSKA

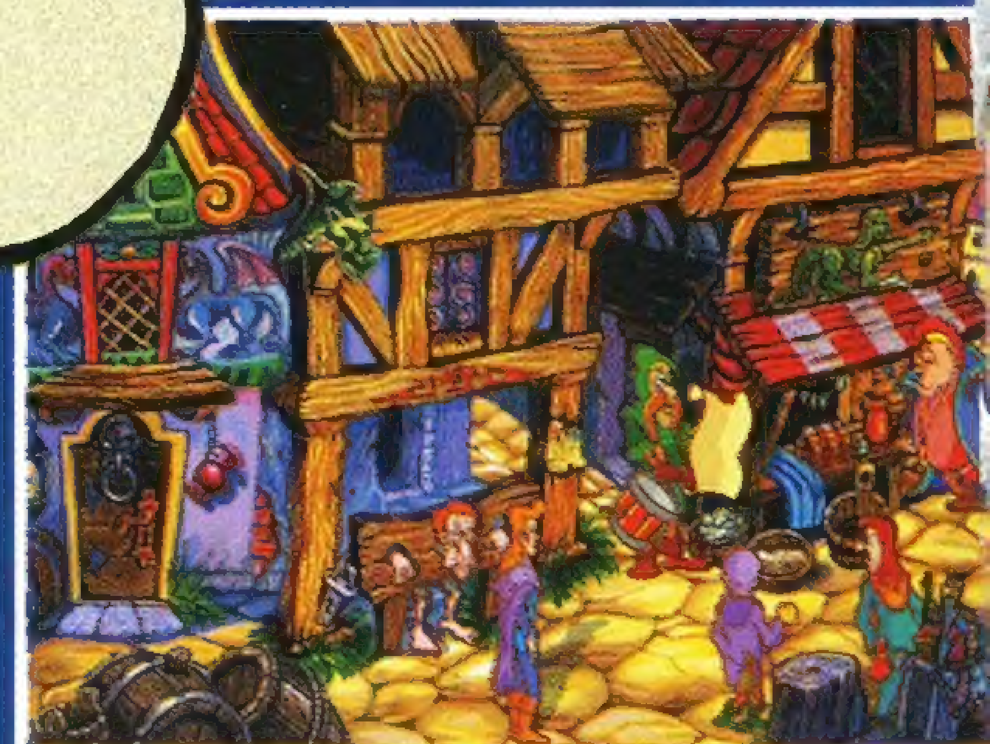
GRA PRZYGODOWA

- Prześliczna grafika, z dużą ilością szczegółów.
- Wszystkie postaci w grze mają wewnętrzne cieniowanie (cienie generowane w czasie rzeczywistym), co czyni je bardziej okrągłymi i 3D.
- Sprawna, ciekawa, zabawna lecz nie surrealistyczna fabuła, wraz z nielinearnymi trudnymi, ale zabawnymi zagadkami i zaskakującymi minigrami.
- Wcześniej nie widziane efekty specjalne .
- Radość z gry także dla posiadaczy słabszych komputerów.
- Pseudo-3D audio i interaktywny soundtrack MIDI.
- Historia, fabuła i zagadki zostały napisane przez A.Chmielarza i Jacka Piekarę.













Obrazki pochodzą z wersji beta i mogą się nieco różnić od wersji finałowej.

Dystrybucja: IPS C.G. Sp.z o.o.
02-916 W-wa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66, fax.: 642 27 69
Filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze,
ul. Wolności 262 tel.(032) 275 39 72



www.ipscg.waw.pl

producent:



www.metropolis.com.pl

PC CD-ROM GRY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY
Ceny w złotych, zawierają VAT.



- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 doskonałych gier. Dołączona polska instrukcja.

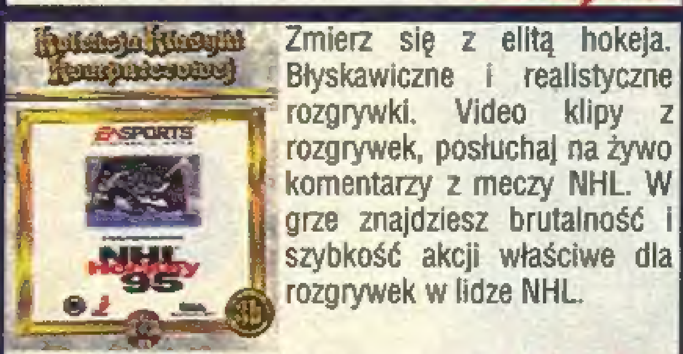
MEGAPAK 7 179,99



Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 znanych gier. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

MEGASIXPAK 139,99



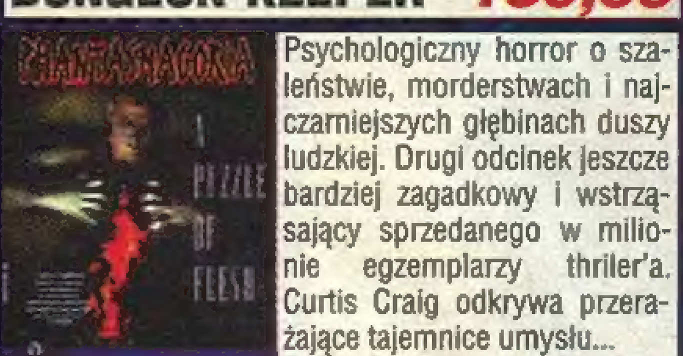
Zmierz się z elitą hokeja. Błyskawiczne i realistyczne rozgrywki. Video klipy z rozgrywek, posłuchaj na żywo komentarzy z meczy NHL. W grze znajdziesz brutalność i szybkość akcji właściwe dla rozgrywek w lidze NHL.

NHL '95 39,99



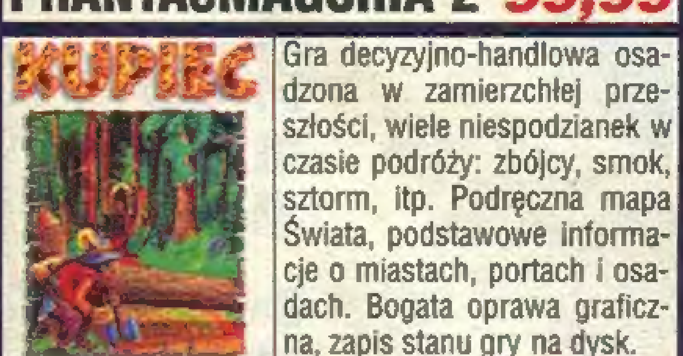
Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

DUNGEON KEEPER 139,99



Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w milionie egzemplarzy thriler'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...

PHANTASMAGORIA 2 99,99



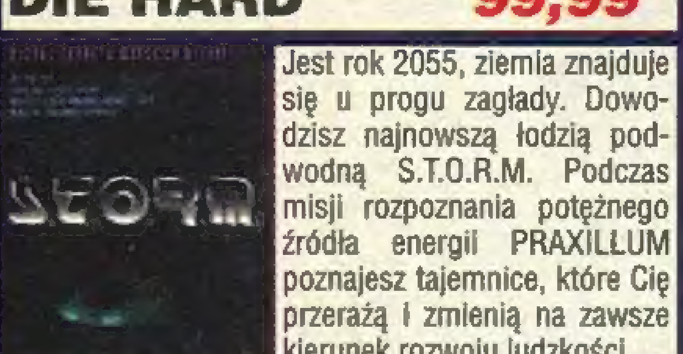
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 39,99



Biegaj, strzelaj i prowadź w 3 częściach filmu „Szklana pułapka" połączonych w całość. Przed Tobą 3 różne gry i ponad 45 poziomów. Pełnoekranowa trójymiarowa sceneria, strzelanina z perspektywy pierwszej osoby, terroryści - więc walcz!!!

DIE HARD 99,99



Jest rok 2055, ziemia znajduje się u progu zagłady. Dowodzisz najnowszą łodzią podwodną S.T.O.R.M. Podczas misji rozpoznania potężnego źródła energii PRAXILLUM poznajesz tajemnice, które Cię przerażą i zmienią na zawsze kierunek rozwoju ludzkości..

S.T.O.R.M. 88,50



Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99



Na 3 CD-ROM'ach 80 godzin wspaniałej gry. Zostań Wallenrodem, odszukaj Maraacha i pozyskaj smoczych rycerzy. Pełnoekranowa grafika i animacje, 20 sekw. walk i 10 sekw. turniejowych, animowanych w czasie rzeczywistym. 60 post. i 50 scenariuszy.

DRAGON LORE II 88,50



Witaj w świecie który nie zna litości. Kontrolujesz cyborgi należące do Eurocorp oraz oszalałych fanatyków Kościoła Nowej Epoki. Masz do dyspozycji, w arsenale Syndykatu, dodatkowe 15 nowych rodzajów broni. Ponad 30 miast do zdobycia w 60 misjach.

SYNDICATE WARS 88,50

SZUKASZ NOWOŚCI?

Przedzwoń lub napisz (oprócz adresu podaj typ komputera), a za 2-3 dni otrzymasz (bezpłatnie) kolorowy, 16 stronicowy, co tydzień aktualizowany **KATALOG OPROGRAMOWANIA.**

TimSoft SKLEP SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 04 '97

IBM PC GRY CD-ROM	str. 2-5
IBM PC EDUKACJA CD-ROM	str. 6-9
IBM PC GRY 3,5" HD	str. 10
IBM PC EDUKACJA 3,5" HD	str. 11
AMIGA	str. 12-13
C-64	str. 14-15
JAK ZAMAWIAC	str. 16

TimSoft. skr. poczt. 211, 75-016 KOSZALIN 1

Dołącz do ponad **20 000** zadowolonych klientów firmy **TimSoft.**

Ogłoszenie, które czytasz powstało prawie dwa miesiące temu, (taki jest cykl wydawniczy miesięcznika Secret Service).

Nasz katalog drukowany jest co tydzień...

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

Każdy Klient otrzymuje bezpłatnie KARTĘ RABATOWĄ, 3-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY, płytę z demonstracjami gier i programów edukacyjnych oraz polską grę decyzyjno-handlową KUPIEC (CD-ROM)*.

*) szczegóły kupon zamówienia

Najlepszy w historii PC zestaw gier. Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 znanych tytułów. Dołączona polska instrukcja.

- Master of Orion II - *kosmiczna gra dec.-handlowa.*
- Sim City 2000 - *stwórz własne miasto*
- Screamer 2 - *wyścigi samochodowe*
- Mechwarrior 2 - *walki robotów bojowych*
- Jack Nicklaus - *golf*
- Broken Sword - *gra przygodowa*
- Jagged Alliance - *strategia*
- iM1A2 Abrams - *symulator czołgu*
- Return to Zork
- Atari 2600 Action Pack - *hity z małego ATARI*

MEGAPAK 8 199,95

Kolejna wielka zagadka! Wczuj się w atmosferę wiktoriańskiej Anglii. Odwiedź 50 renderowanych scenerii z udziałem 90 animowanych postaci. Dla zdobycia informacji i rozwiązania zagadki przemierzasz miasta, odwiedzasz wsie i przeprowadzasz eksperymenty w laboratorium.

SHERLOCK HOLMES 88,50

Najbardziej ekscytująca gra wyścigowa, jaka do tej pory powstała. Wybierasz swój samochód Formuły I i ścigasz się na ośmiu torach z 20 niezależnymi autami, kontrolowanymi przez komputer. Gra dla 1 lub 2 graczy na tym samym komputerze lub 4 graczy w sieci.

SPEED HASTE 88,50

Chcesz prowadzić małą, rodzinną farmę czy też ogromne gospodarstwo, chcesz zaopatrywać najbliższe miasto czy wykarmić cały świat? Wybór należy do Ciebie! Zaoraj, zasiej, zbieraj - ale czy to wszystko? Musisz koniecznie to sprawdzić!!

SIM FARM 59,99

Trzecia część klasycznej już serii to decydujące starcie Terrana i Kilrathi. Superprodukcja z filmowymi scenami prosto z Hollywood to więcej niż symulator lotów kosmicznych. Gwiazdą tego filmu jesteś TY więc weź stery w swoje ręce.

WING COMMANDER III 79,99

Symulacja rozwoju Ziemi jako jednego żywego organizmu. Przejmujesz odpowiedzialność za całą od chwili jej narodzin aż do śmieci 10 miliardów lat później. Kontroluj rozwój Życia i pamiętaj, że ewolucję kształtują wojny, katastrofy, głód etc...

SIM EARTH 59,99

Walka o panowanie na powierzchni Ziemi po nuklearnej wojnie 2079 roku. Przecwnikiem ocalałej w podziemiach garstki Wybrańców są Mutanci, przystosowani do nowych realiów. 30 wciągających misji, renderowana grafika, możliwość gry w sieci.

KKND 99,99

Zarządzaj całym systemem kolei. Kupuj wagony i lokomotywy, zaprojektuj i uruchom sieć kolejową. Przenoś góry, twórz miasta, przesuwaj koryta rzek, dotrzyj do wysp i zawsze wyprzedzaj konkurencję. Spraw by Twoje działania doprowadziły do powstania imperium.

A-TRAIN 59,99

Zbuduj najzabawniejsze i najbardziej dochodowe wesołe miasteczko: najwyższą górską kolejkę, najszybszą karuzelę i największe koło diabelskie. Zarządzaj tym interesem, przesól mocno chipsy to wypiją więcej Coca-coli. Pamiętaj o maszynach, wywozie śmieci i wielu innych rzeczach.

THEME PARK 59,99

Twoje miasto opanowało tajemnicze BRACTWO JESIENNEGO KSIĘŻYCA. Twój dom staje na głowie a w łóżku Twojej Narzeczonej znajdujesz tylko zakrwawioną czaszkę i wyrwany kręgosłup. Tylko śmierć może powstrzymać Cię przed wykryciem sprawcy tej zbrodni. Gra dla osób powyżej 18 lat

HARVESTER 88,50

Błyskotliwe połączenie akcji i wspaniałej animacji. Jako animator telewizyjnego poranka - Drew Blanc stajesz się kluczową postacią konfliktu komiksowych państw, pogodnych Huffy i mniej sympatycznych Malevoland zdecydowanych przejąć władzę w komiksowym świecie.

TOONSTRUCK 88,50

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	44.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	35.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	29.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	54.90
Gra przygodowa po polsku.	
FLIPER	39.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	44.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.90
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.90
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	49.90
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	39.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	39.90
Dalsze przygody królika.	
KAJKO I KOKOSZ	49.90
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa.	
LAZARUS	39.90
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	35.90
POLANIE	54.90
ROBBO	39.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SINK OR SWIM	34.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SOŁTYS	39,90
Doskonała gra przygodowa po polsku.	
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	44.90
Kosmiczna super strzelanina.	

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 39,99

Gra przygodowo-zręcznościowa
- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS 39,90

- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- żywa, 256 kolorowa grafika, świetny dźwięk
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.

SLATERMAN 39,90

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

POLANIE 54,90 zł

Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED 39,90 zł

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus+* Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł) oraz grę przygodową Sherlock Holmes wartą 88 zł. Wsłuchaj się w oryginalną brytyjską wymowę aktorów występujących w grze.

Euro*Plus+* ProPack 399,90

3D ATLAS	99.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90

ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA 229,95

62 000 haseł
3000 zdjęć, ilustracji,map
38 minut filmów,animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Procedury ułatwiające układanie i rozwiązywanie krzyżówek.
Dodatkowe ułatwienia w obsłudze:
GALERIA
DRZEWO WIEDZY
SŁAWNI LUDZIE
MONUMENTY ŚWIATA
i inne.

Największy dwujęzyczny słownik multimedialny, opracowany przez *Collins'a*, doświadczonego wydawcę w Anglii. Słownik zawiera 80000 haseł i ponad 120000 znaczeń z możliwością odsłuchu. Dodatkowo gramatyka, współpraca z edytorami i możliwość rozbudowy.

SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski 189,00

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

EURO*Plus+* Sprachkurs Deutsch 199,95

WORD TRANSLATOR 249,99 zł

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - 105000 haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - 150000 haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

Na płycie CD-ROM zawiera także nagraną wymowę około 20 000 haseł.

Wersja dla WINDOWS 95

Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice oraz optymalne połączenia. . Zawiera 55 000 miejscowości, 70 dokładnych i 250 przejazdowych planów miast. 50 minut filmów wideo.

PROSTE DROGI 84,90

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 89 zł możesz wybrać: **Członkostwo w KLUBIE** *bezpłatnie* lub **Secret Service CD 53** w cenie *9,95 zł.*

ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia. AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz: **KUPIEC**............*w cenie 7,95 zł*

ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia. C-64

Przy zakupie minimum 3 programów na C-64 otrzymasz: **ETERNAL**......*w cenie 2,95 zł*

ZADZWOŃ od 8^{00} do 18^{00} czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

lub przyślij zamówienie na adres: 75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	39.90
BRZDĄC	39.90
EDUKACJA	59.90
GEOGRAFIA	39.90
HISTORIA	39.90
HYPER SŁOWNIK	49.90
Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	39.90
JĘZYK NIEMIECKI	39.90
KURS PRAWA JAZDY	44.90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	39.90
MATMANIA	39.90
ORTOMANIA	39.90
PITAGORAS 3 WIN	49.90
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49.90
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49.90
Matematyka liceum przygot. do matury.	

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:

- Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł — *144,90*
- Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł — *144,90*
- Power Pack - oba słowniki razem — *199,99*

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii *39,90*

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA *59,90*

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250!** Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII *39,90*

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA *39,90*

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	54,90
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	29,90
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	29,90
GRY AMIGA 1 MB	
ARNIE II	29,90
ASTRAL	29,90
BARBARIAN	19,99
CLASSIC BOARD GAMES	29.90
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	29,90
INDIANA JONES	19.99
INTERCALARIS	42,00
JAGUAR XJ 220	29,90
KAJKO I KOKOSZ	29,90
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	29,90
MIASTO ŚMIERCI	29,90
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL HAZARD	29,90
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90
RICK DANGEROUS	19,99
RICK DANGEROUS II	19,99
RISKY WOODS	29,90
ROAD RASH	29,90
STREET FIGHTER	19.99
STUNT CAR RACER	19.99
TRAPS & TREASURE	39,90
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
W POTRZASKU	35,99
WACUŚ the DETECTIVE	35,99
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	35,90
ISHAR III	44,90
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
WHIZZ	29,90
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	29,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	29,90
DIGI BOOSTER	29,90
OPERA	19,90

Klasyczna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER *19,99*

Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogo nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH *29,90*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *29,90*

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.
Nowość 1 MB RAM!!

LEGION *tylko* *39,90*

Jako rycerz ROHAN wyzwalasz Zaginiony Kraj spod tyranii Draxosa, który mnichów, będących strażnikami wiedzy zamienił w kamienie a w całym kraju nikt nie był już bezpieczny. 12 poziomów, 8 krajobrazów, 150 ekranów 11 utworów muz. i 20 wrogich demonów czeka na Ciebie.

RISKY WOODS *29,90*

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster *29,90*

- gra przygodowo-zręcznościowa
- pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa grafika, realistyczne, przestrzenny dźwięk płynne, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS *29,90*

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7.95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7.95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7.95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7.95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7.95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7.95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8.90
Profesjonalny edytor muzyczny.Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
3D LUNATTACK	7.95
CHWAT	7.95
DRIP	7.95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	
ETERNAL	7.95
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika,wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7.95
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7.95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90
KUPIEC - wersja kasetowa	7.95
LATER	7.95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7.95
MIECZE VALDGIRA II	7.95
NIGHTBREED (kaseta)	7.95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7.95
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7.95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7.95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7.95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7.95
TRIADA - 3 gry	7.95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	39.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	29.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	13.90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonale animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT *tylko* *7,95*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *całodyskowy* *19,90* *kasetowy* *7,95*

Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształy - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL *7,95*

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.
(kaseta)

NIGHTBREED *7,95*

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaj KASETA

The Spy Who Loved Me *7,95*

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..

MIECZE VALDGIRA II *7,95*

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS *7,95*

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić programy i akcesoria komputerowe.

* Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

codziennie od 8^{00} do 18^{00}

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wytnij kupon, wpisz: **tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres**, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Termin wysyłki 3-14 dni. Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!**

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę: 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:
- bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
- szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- bezpłatne zamówienia telefoniczne
- bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek
- zniżki już przy zamówieniach powyżej **39,00 zł!!!**

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.02.98. Termin wysyłki 3-14 dni.

S01 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . .

ul./miejsc. . . . .

Poczta: _ _-_ _ _ . . . . tel. . . . .

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.	...	.....	5.	...	.....
2.	...	.....	6.	...	.....
3.	...	.....	7.	...	.....
4.	...	.....		RAZEM:	

Wybieram jedną z 5 poniższych propozycji, gdyż moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł).

1. BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE ❑ BEZPŁATNIE
2. SS CD-43 ❑ 9,95 zł
3. **KARTA RABATOWA, 3-miesięczna PRENUMERATA naszej OFERTY oraz Demo CD-ROM1+ gra KUPIEC (CD)**......❑ **BEZPŁATNIE**

lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:

4. Eternal ❑ 2,95 zł

lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:

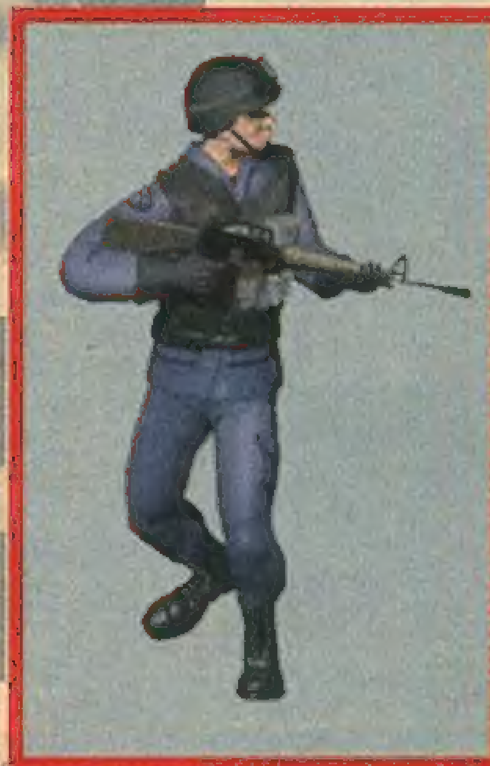
5. KUPIEC ❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ❑ 7,95 zł

Podpis zamawiającego.. **RAZEM DO ZAPŁATY:**

S01



Z serii policyjnych przygodówek firmy Sierra wykluła się... strategia SWAT 2



Quake 2 i wykrzyknik! Ocena: 10/10 i kropka.



Gry strategiczne żyją własnym życiem i nie poddają się ogólnym trendom upraszczania i spłycania tematów. Steel Panthers 3 jest tytułem dla zawodowców.



Longbow 2 – jak dotąd najbardziej zaawansowany symulator śmigłowca, zarówno pod względem grafiki, jak i realizmu



W kąciku Data Dysków będziemy opisywać misje i rozszerzenia do ważniejszych gier



Suikoden to anime z charakterem – mroczna opowieść o bohaterach żyjących w bluźnierczych czasach



W kąciku Gwiezdnych Wojen spotykamy Timothy Zahna i jego trylogię o Admirale Thrawnie

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Rafał Gałecki

II z-ca red. nacz. d/s technicznych
Radosław Walczyk

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura
Aleksandra Cwalina
Andrzej Cwalina
Rafał Frąckiewicz
Michał Gołębiowski
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Robert Korzeniewski
Dominik Kruk
Leszek M. Kujawski
Maciej Michalski
Tomasz Nowak
Mateusz Ożyński
Krzysztof Papliński
Bogdan Wiciński
Dominik Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa
ul. Mińska 67/69
Nakład 158.000 egz.

Adres redakcji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
http://www.ssonline.com.pl/

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Po dwóch latach istnienia Kombat Korner przechodzi poważną metamorfozę, zmierzając... zobacz sam!


Jeśli masz szybkie łącze, dużo czasu i cierpliwość, nie zawiedziesz się na Ultima Online


F22 Raptor – jeden z symulatorów, na które czekali wszyscy piloci


Zaskakująca strategia turowa Incubation rozłożona na części pierwsze


Tajniki wojny secesyjnej w ujęciu Sida Meiera odkrywa Berger, z lubością kręcąc korbą Imadła

secret service cd

nowe multimedialne menu!

2 cd

co dobrego na talerzu

2 cd

podwójny kompakt

menu

DEMA

3D Ultra Pinball: The Lost Continent
Actua Soccer 2
Actua Soccer Club Edition
Agent Armstrong
Bloodbath
Byzantine: The Betrayal
CART Precission Racing
Catz 2
Daytona USA Deluxe
Die By the Sword
Dogday
Dogz 2
Dragon's Tail
F/A-18 Korea
Fantasy Quake
Forsaken
Genocide
Golgotha
GrandSlam Baseball
Great Battles of Hannibal
Hippo
IF-16
IF22 Raptor
Kick Off 98
Links LS 98
Longbow 2
Madden 98
ManX TT Superbike
NBA Action
NCAA Football 98
Netstorm
NFL Legends Football '98
Pax Imperia
Politika
Prince and the Coward
Puma World Football '98
Quake 2
SCUD: Industrial Revolution
Sid Meier's Gettysburg
Sonic 3D Blast
Starcraft
TOCA: Touring Car Championship
UBIK
Virtua Cop 2
Warbirds 2
Winds of Zolaria
Youngblood

NOWOŚCI

Air Warrior 3
Alien Earth
Dark Project
Last Bronx
Liberation Day
Spec Ops
Tanktics
Tellurian Defender
Tex Murphy 5: Overseer
Tonic Troubles
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power

OPISY

Beyond Time
Blood Omen: LOK
Dark Angael
Dark Earth
Dementia
Extreme Assault
Fallout
Fighting Force
Gateway to Savage Frontier
Isle of the Dead
Lands of Lore 2
Marble Drop
Curse of Monkey Island
Mindshadow
Netstorm
Oddworld
Quest for the Orb
Return of the Phantom
Riven
Realms of Arkania 1
Secret Mission
Temujin
Terminator: Future Shock
Total Annihilation
Tomb Raider 2
Sacred Mirror of Kofun
Veng. of Excalibur
Versailles
Wipeout 2097
Zork: G.I.

FAQ

Alien Legacy
Bloody Roar
Dark Rift
Diddy Kong Racing
Escape from Hell
Formula 1
Fallout
Fatal Fury 1
Fatal Fury 2
Fatal Fury 3
Front Mission 2
Goldeneye 007
J League Winning Eleven 97
Mace: The Dark Age
Megatraveller 2
Metal Slug
Mortal Kombat 3
Dr. Doom
Parappa the Rapper
Saga Frontier
Sakura Taisen
Street Fighter
San Francisco Rush
Shining Wisdom
Spider
Stronghold
Suikoden
Tecmo's Deception
Tekken 2
Masters of Terra Kasi
Total Annihilation
Voltage Fighter
Warzard
Worms
WrestleMania

REDAKCYJNE

Akta UFO
Galeria Grafiki Komputerowej
Klan Strategów

– zobacz koniecznie!

Shareware

Op. Just Because	0jb14.zip
500 Card Games	500win23.zip
A1 Collex	a1collex.zip
Amazeing	amaze523.zip
ATR	atr-2.zip
A-Tris	atris10.zip
Awale	awale.zip
BlackBoard Ball Jump	bbjump14.zip
Board Warfare	bw20.exe
Danis	danis.zip
Greedy - Pacman	e_greedy.zip
Fracinst	fracinst.exe
Fun-Win	fun_win.zip
Ultimate Gin	gin13.zip
Gubble 2 (Alpha)	gubb2.exe
Hubie! 1.2	hubie_12.zip
Terra	iterra.exe
Jouster	joust40.zip
Secret Of The Lost Statue	loststat.zip
Mole	mole.exe
Emperor/Fading Suns: NOVA	nova1_0.zip
CRT (telnet terminal)	ntcrt20c.exe
RussPack	russpack.exe
Scopa	scopa952.zip
Space Estate	sestate.zip
MTG: Spells of the Ancients	sotav215.zip
The Wheel of Sparta	sparta.exe
Swing	swing04e.zip
Combat Tanks	tank.zip
TZ - Minigolf 2	tzgolf2.zip
Wanton Destruction	wdteaser.exe

Patche

Great Battles of Alexander	alex_p11.zip	1020940
Achtung Spitfire	asp113.zip	199387
Achtung Spitfire	asp114.zip	218173
Battlecruiser 3000	bc3k3dfx.zip	645651
Battlecruiser 3000	bc3kd7.zip	408418
Battlecruiser 3000	bc3kd7a.zip	34426
Battleground: Waterloo	bgw113s.zip	363422
Carmaggedon (Voodoo)	carv24row.zip	660758
Chessmaster 5500	cm55_102.zip	359318
Chessmaster 5500	cm5500p1.zip	249617
Civil War General	cwg23111.zip	1132367
Civil War General	cwg29511.zip	1503853
G-Police	cyrixfix.zip	650708
Dark Angael	da_v11.zip	462253
Demonworld	dewo112.zip	1236652
Dawn Patrol	dpat1_7.zip	1303943
Dark Reign	drv1_1.zip	1647998
East Front	ef_102.zip	1347586
East Front	ef_102s.zip	68581
East Front	ef_103.zip	1852059
East Front	ef_103s.zip	572882
Emperor of the Fading Suns	efs_p130.zip	419268
F-16 Fighting Falcon	f1695v13.zip	740806
F-16 Fighting Falcon	f16dos13.zip	613530
F1 Manager Pro	f1mp101d.zip	885801
F1 Manager Pro	f1mp101w.zip	1019221
Fallout	fallup1d.zip	659033
Fallout	fallup1w.zip	568783
Football PRO 98	fb98_102.zip	1265379
FPS: Football Pro '98	fb98104b.zip	1199100
Football PRO 98	fb98b102.zip	1251056
MS Flight Simulator	fepatch.zip	96652
Frogger	frogger1.zip	827749
Galapagos	gal11eng.zip	381965
GL-Quake	glq1022.zip	331524
GL-Quake	glq1114.zip	342848
G-Police	gpol301.zip	669474
Heroes of Might and Magic II	h2d10_13.zip	992285
Heroes of Might and Magic II	h2dexp21.zip	439139
Heroes of Might and Magic II	h2w10_13.zip	949047
Heroes of Might and Magic II	h2wexp21.zip	616090
Hardball 5	hb5lp.zip	561164
History of the World	hotw102.zip	745389
Chasm: The Rift	chasm103.zip	232030
Chasm: The Rift	chasm104.zip	232085
Indy Car Racing 2	icr2_v2k.zip	606888
iF-16	if16dos3.zip	610657
iF-16	if16w953.zip	738137
iF-22	if22p33.zip	1616629
Ignition	ign_3dfx.zip	342267
Ignition	ign3dfx2.zip	347646
Imperialism	impism11.zip	445465
Incubation	inc_102e.zip	466936
Legal Crime	lcrime04.zip	1229503
Legal Crime	lcrime05.zip	1270826
LedWars	led_p1.zip	249871
LedWars	led_p2.zip	222179
Madden 98	madd9811.zip	2447094
MDK: Force Feedback	mdkff.zip	658956
MDK: Power VR	mdkpvr.zip	307973
NHL98	nhl98ptc.zip	960440
Napoleon in Russia	nir102uk.zip	364632
Outpost 2	op2updt.zip	383255
Outpost 2	op2updt2.zip	205820
Over the Reich	otr113.zip	202342
Phantas 2	p2fix.zip	277022
Pandemonium (3Dfx)	pan3fix.zip	825
Panzer General 2	pg2_01.zip	1680462
Panzer General 2	pg2uk_01.zip	1296632
Panzer General 3D	pg3d_01.zip	1327054
POD	pod_rush.zip	2549124
Postal	postal1.zip	455618
Prelude to Waterloo	ptw102uk.zip	462793
Riven	riven102.zip	1003413
Quake: Mission Pack 2	rog_gluk.zip	2127499
Subculture	sc3dfx.zip	475343
Subculture	scpatch.zip	16526
Starfleet Academy	sfa1_15.zip	4294018
Space Marines	smarines.zip	280466
Sid Meier's Gettysburg	smg_pat2.zip	453785
Sid Meier's Gettysburg	smgart.zip	1248611
Sid Meier's Gettysburg	smgpatch.zip	429064
SU 27	su27_sce.zip	726240
Swiv 3D	swiv_d3d.zip	869049
Shadow Warrior	swsw3dfx.zip	1698455
Shadow Warrior	swuk3dfx.zip	1706143
Total Annihilation	ta10_11.zip	597816
Total Annihilation	ta10_121.zip	975655
Total Annihilation	ta11_121.zip	936025
Total Annihilation	tatzip.exe	1131520
Tomb Raider	tombpvr2.zip	1098266
Total Soccer	tssw098.zip	1298000
Alien Cabal	updfv12.zip	231124
Alien Cabal	updsw12.zip	214976
Uprising	uppatch.zip	1142014
Verite HeXen II	vh2b3.zip	364074
Verite HeXen II	vh2b4.zip	364728
Verite HeXen II	vh2b5.zip	347080
Verite HeXen II	vh2b5r2.zip	344854
Cquake	vq108b1.zip	265774
Warlords 3	w3ukv101.zip	1258374
WarHeads	war100f2.zip	308379
Extreme Assault	xa_a121.zip	438264
X-COM 3	xcom3cz.exe	74812

Cheaty

Frogger	2kfrogtr.zip
Ignition	2kigntrn.zip
Jungle Book	2kjuntrn.zip
Montezuma's Return	2k-montr.zip
Twisted Metal 2	2k-tm2tr.zip
Virtua Cop 2	2k-vc2tr.zip
Moto Racer	8track.zip
Bedlam	bedl2-gw.zip
Rocketz	blh-rztr.zip
Broken Sword 2	bswr2uhs.zip
Zork (UHS)	bzorkuhs.zip
Costructor	cncheat.zip
Cheat O'Matic	com-2.zip
Constructor	concheat.zip
Dark Earth	decheat.zip
Dirty Little Helper	dlh40oct.zip
Grand Theft Auto	ers-gta.zip
Fallout	falche10.zip
Fallout	fallhex.zip
Fallout	fallchar.zip
Gallapagos	gallap.zip
GT 97	gt97sgc.zip
Grand Theft Auto	gtamiss.zip
Cheat Pack 9	chtpck09.zip
Incubation Editor	incubed.zip
Incubation - Saves	k0sv1-30.zip
Lands of Lore 2 (UHS)	lol2uhs.zip
7th Legion	me7thleg.zip
Need for Speed 2	nfs2sebc.zip
Pete Sampras 97	pete97.zip
Panzer General 2	pg2_csv1.zip
Fallout	slot01.zip
Pax Imperia 2	specdata.zip
Moto Racer	superbik.zip

Zamiast wstępu raport DFC Intelligence, firmy badającej ogólnoświatowy rynek oprogramowania. Obliczyła ona, że w ubiegłym 1997 r. obroty ze sprzedaży gier video i komputerowych przekroczyły 5 miliardów dolarów! Zakłada też, że w obecnym roku będą one znacznie większe. DFC opracowało też wyniki popularności gier w ostatnim kwartale 1997 r.

Najlepsza gra PC/PSX:
Tomb Raider 2

Najlepsze gry zręcznościowe na PC:
1. Quake 2 .... Activision
2. Tomb Raider 2 .... Eidos Interactive
3. Jedi Knight: Dark Forces 2 .... LucasArts
4. G-Police .... Psygnosis
5. Hexen 2 .... Activision
6. Uprising 3DO

Najlepsze strategie na PC
1. Age of Empires .... Microsoft
2. Sid Meier's Gettysburg! .... Firaxis
3. Total Annihilation .... GT Interactive
4. Command & Conquer: Sole Survivor .. Westwood Studios
5. Tom Clancy's Politika, Red Storm .... Entertainment
6. Dungeon Keeper .... Electronic Arts
7. Myth: The Fallen Lords .... Bungie
8. Panzer General 2 .... SSI
9. Dark Reign: The Future of War ...... Activision

Najlepsze przygodówki/RPG na PC
1. Blade Runner .... Westwood Studios
2. Riven: The Sequel to Myst .... Red Orb Entertainment
3. Curse of Monkey Island .... LucasArts
4. Lands of Lore 2: Guardians of Destiny .... Westwood Studios
5. Fallout .... Interplay

Najlepsze symulacje na PC
1. Flight Simulator 98 .... Microsoft
2. Longbow 2 .... Electronic Arts
3. Flight Unlimited 2 .... Looking Glass Technologies
4. Wing Commander Prophecy .... Origin
5. Heavy Gear .... Activision
6. Red Baron 2 .... Sierra On-Line
7. Star Trek: Starfleet Academy .... Interplay

Przewidywania na początek roku 1998
1. Banjo Kazooie – Nintendo 64 .... Nintendo
2. Daikatana – PC .... Ion Storm
3. Journyman Project 3 – PC .... Red Orb Entertainment
4. Resident Evil 2 – PlayStation .... Capcom
5. SimCity 3000 – PC .... Maxis
6. StarCraft – PC .... Blizzard
7. Unreal – PC .... GT Interactive

Dawno oczekiwany STARCRAFT, kosmiczne dziecko WARCRAFT 2, już od dawna powinien być w sklepach, bo premiera tej gry odbyła się jeszcze na początku grudnia, w Seattle. Jednak tak nie jest, bo BLIZZARD przesunął termin wydania gry na koniec stycznia, stwierdzając, że produkt wymaga jeszcze dopieszczenia. To była bardzo ciężka decyzja dla szefów, gdyż stracili w ten sposób okazję szybkiego zarobku grubych milionów ze sprzedaży gry w okresie przedświątecznym. Ale i tak BLIZZARD spodziewa się zarobić na tym tytule ponad milion dolarów!

Akcja STARCRAFT rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej, na powierzchni różnych planet i we wnętrzach baz. O intergalaktyczną dominację walczą trzy rasy: Terranie (czyli my, ludzie), Protosi i Zergowie, z których każda dysponuje różnymi środkami i zdolnościami. Terranie posiadają ruchome bazy i potrafią przejmować cudzy sprzęt, Protosi posługują się psioniką i teleportują się do baz przeciwnika, zaś Zergowie szybko się rozmnażają i transformują w różne jednostki. Rozgrywka toczy się według schemtu wszystkich strategii w czasie rzeczywistym, czyli trzeba budować bazy, gromadzić surowce i rozwijać technologię na przestrzeni wszystkich 30 scenariuszy, ale wszystko to podane w ekskluzywnej szacie graficznej, z jakiej znany jest BLIZZARD. Dodatkową atrakcją będzie możliwość gry na Internecie za pośrednictwem darmowych serwerów Battle.net oraz edytor misji i scenariuszy, umożliwiający tworzenie własnych kampanii, w tym zmiany statystyk oddziałów (!) głosów.

U nas w kraju STARCRAFT ukaże się dzięki firmie CD PROJEKT; jak obiecuje dystrybutor – w polskiej wersji językowej.





SIERRA wypuściła soundtrack do nadchodzącego QUEST FOR GLORY 5. Jest dostępny na http://www.sierra.com/ i, niestety, kosztuje 12.95 USD. Kompakt zostanie wydany dopiero po ukazaniu się gry, czyli w przyszłym roku. Muzykę skomponował Chance Thomas. W większości na soundtrack składa się orkiestra symfoniczna, ale także różne egzotyczne instrumenty. Jeśli ktoś kupi kompakt wcześniej (będzie na nim także demo gry i screeny), to przy zakupie QFG5 otrzyma rabat 5 dolarów.



Rzecznik prasowy GT INTERACTIVE obwieścił światu, że koncern rozwiązuje umowę zawartą 5.10.1997 z MICROPROSE, na mocy której GT miało wchłonąć MICROPROSE, jakkolwiek oba wydawnictwa miały nadal ze sobą współpracować. Obecnie akcje GT skoczyły o pół punktu w górę, by zaraz znowu spaść. Wynikiem polityki GT jest fakt, że kłopoty MICROPROSE już dawno stały się tajemnicą poliszynela. Nic więc dziwnego, że GT zaczyna się odcinać od MICROPROSE, który wciąż ponosi straty i wygląda na to, że ta sytuacja w najbliższej przyszłości wcale się nie zmieni.

Pamiętacie HEART OF DARKNESS? Zapowiadaliśmy ją prawie trzy lata temu. Miała to być wspaniała zręcznościówka z elementami przygodowymi, której autorami byli m.in. Eric Chai (ANOTHER WORLD) i Frederick Savoir (FLASHBACK). Twórcy pragnęli stworzyć świat widziany oczyma dziecka, bohatera gry, który przemierza świat w poszukiwaniu swojego ukochanego psa. Grę robiła francuska firma AMAZING STUDIO dla VIRGIN i pierwotnie miała się ona ukazać jeszcze w 1995 r., jednak termin wydania ciągle był przesuwany, aż wreszcie prace stanęły. Nie jest tajemnicą, że pół firmy przechwycił na początku 1995 r. Spielberg i posadził do pracy nad filmem „Toy Story". Ostatnia wiadomość brzmiała – HEART OF DARKNESS nie będzie.

Jednak oto coś się ruszyło. Francuska firma INFOGRAMES wygrała przetarg na prawa do gry, wydając okrągły milion dolarów i dystansując w ten sposób INTERPLAY i ACTIVISION. Aż dziwne, że Amerykanie nie zaproponowali więcej. A może właśnie zaproponowali, tyle że zwyciężył patriotyzm i francuska gra trafiła w ręce Francuzów. Tak czy inaczej, HEART OF DARKNESS podobno będzie w sprzedaży już latem, w wercji PC i PSX.

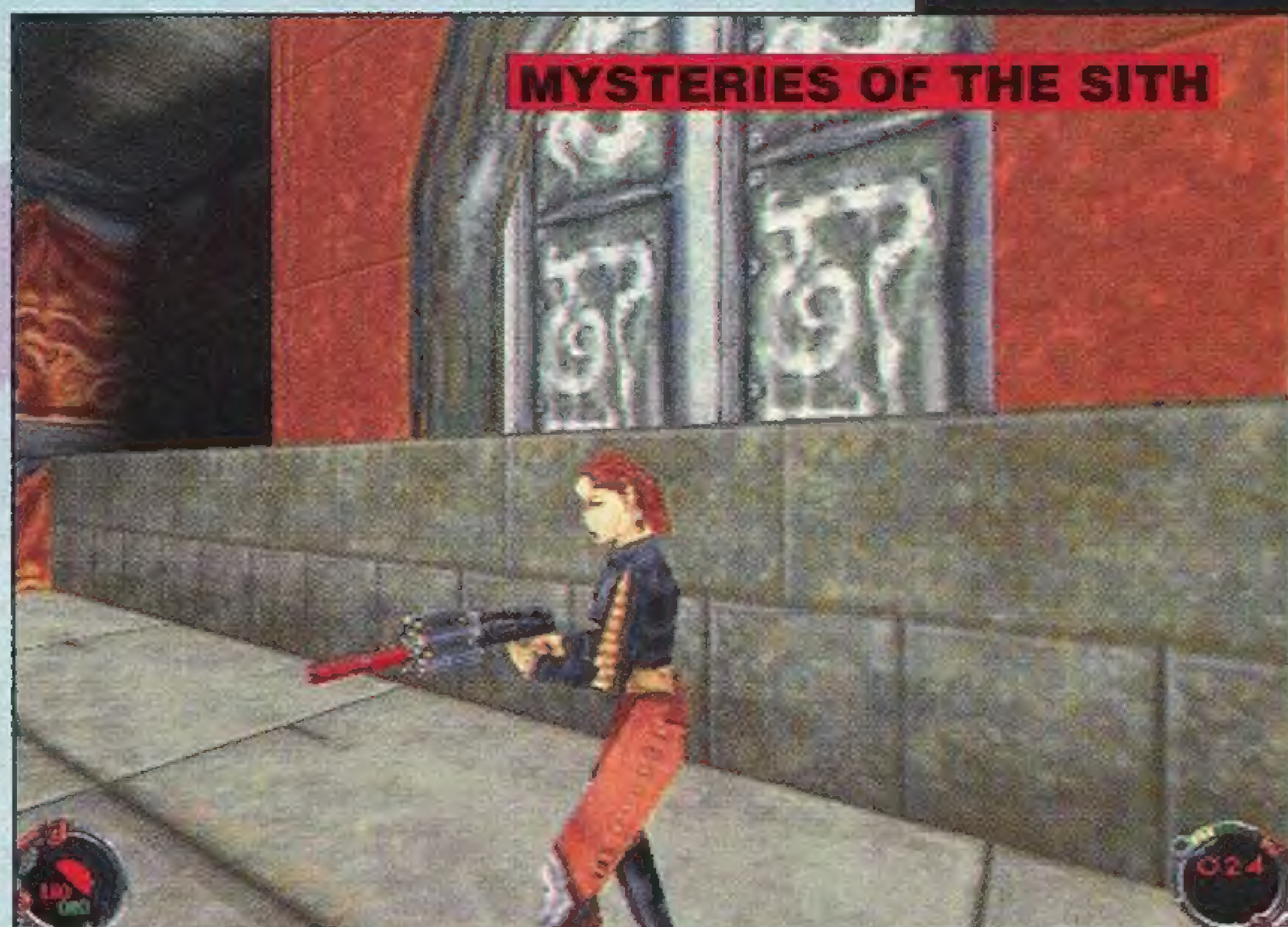


Firma 7TH LEVEL sprzedała swój oddział developerski PYROTECHNICS wraz z prawami do wydania gry role-playing Raimonda E.

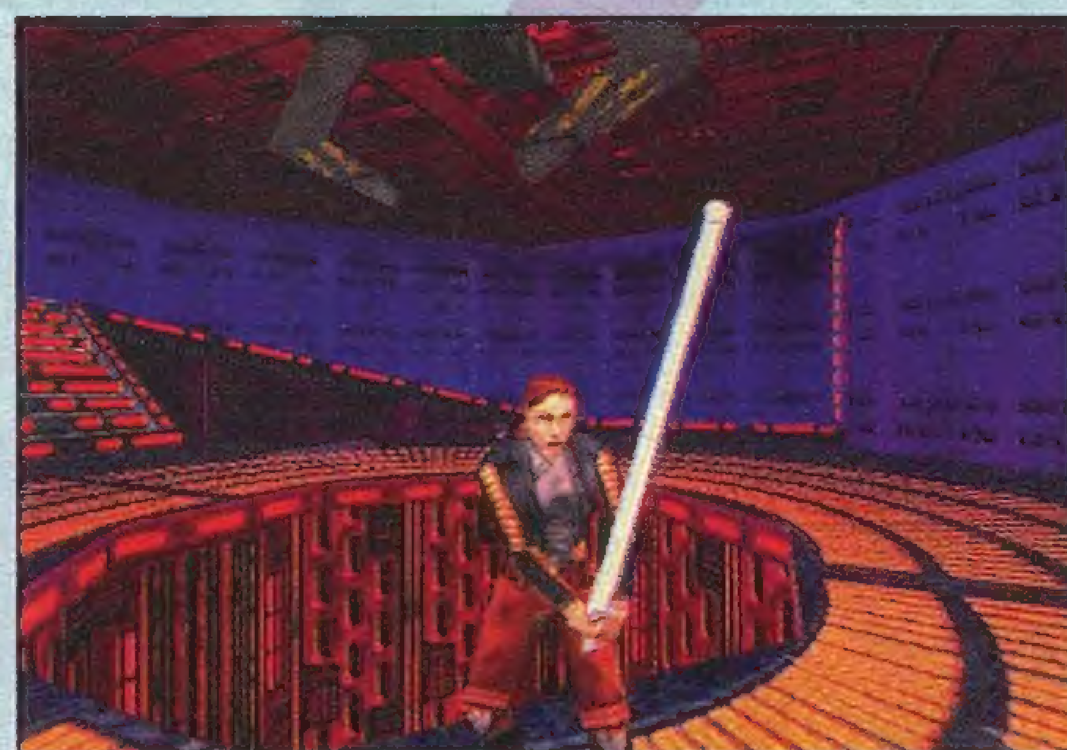
Feista RETURN TO KRONDOR koncernowi SIERRA za 1,2 mln. dolarów. Czyż to nie błazenada? Razem z firmą i grą sprzedała też licencję na wykorzystanie w RTK nowoczesnej technologii Top Gun. SIERRA zapowiada, że na Gwiazdkę... przyszłego roku wyda RETURN TO KRONDOR, czyli kontynuację słynnego RPG – BETRAYAL AT KRONDOR, konkurencję dla obecnej BETRAYAL IN ANTARA. Niestety, trochę poczekamy, ale za to „Krondor" pojawi się akurat wtedy, gdy znudzimy się już „Antarą".







MYSTERIES OF THE SITH



Czterech zamaskowanych bandytów włamało się do szkockiej siedziby firmy MICROSOFT, skąd skradło sprzęt komputerowy i oprogramowanie warte ponad 16 milionów dolarów! Trzech pracowników zostało obezwładnionych i związanych; na szczęście nikt nie został zraniony.

Wśród skradzionych dóbr było m.in. 100.000 płyt, 200.000 certyfikatów autentyczności i różnoraki sprzęt. Skradziony software to m.in. programy Windows'95, pakiety Office'97, Windows NT i różne gry MICROSOFTU. Wielką stratą są certyfikaty, stwierdzające legalność zakupu tych programów; właściwie nie do podrobienia. Skradzione oprogramowanie zapewne wypłynie na czarnym rynku, jako towar przeceniony, zamawiany pocztą elektroniczną, ale autentyczny. MICROSOFT ostrzega wszystkich sprzedawców i dystrybutorów, jednocześnie podając im numery skradzionych certyfikatów. Kradzież miała miejsce w East Kilbride, w Szkocji.

Goście z WESTWOOD STUDIOS zabili niedawno nowojorskiej policji solidnego ćwieka. Postanowili wpaść do fast–fooda na hamburgera i zaparkowali samochód w dzielnicy finansjery, przed J&W Music World, blisko Ratusza. A trzeba tu dodać, że ich samochód do zwykłych nie należy. To Hummer, czyli komercyjna wersja wojskowego jeepa Humvee. W dodatku wóz wyposażony jest w niezwykle realistyczne atrapy ciężkich karabinów maszynowych, dzięki czemu wygląda niczym uzbrojona na maksa maszyna z INTERSTATE'76.

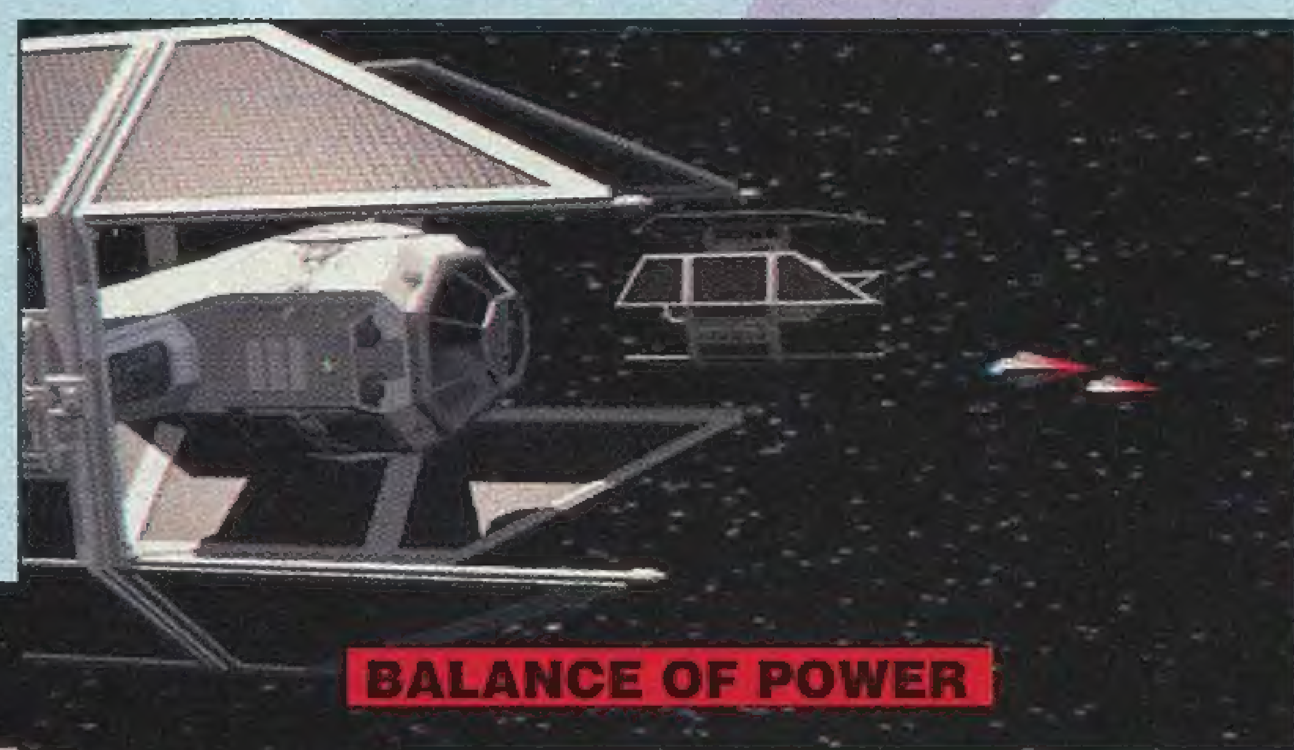
Rzecz jasna, policja nie poznała się i wzięła broń pokładową za autentyczną. Hummer został otoczony, a wesoła brygada z WESTWOOD zmuszona była zapłacić mandat w wysokości 55 dolarów. Cóż, gdyby to się zdarzyło u nas, biedaczki szybciutko znaleźliby się za kratkami, a mandat kosztowałby ich zapewne miesięczną pensję.

Firma NOVALOGIC otworzyła dla wszystkich serwer Novaworld.net pozwalający na darmową grę wszystkim posiadaczom F–22 RAPTOR. Można powalczyc ze sobą w trybie deathmatch lub połączyć siły w trybie kooperacji walczyć drużynowo. Na początku 1998 r. NOVALOGIC przewiduje zorganizować turniej.

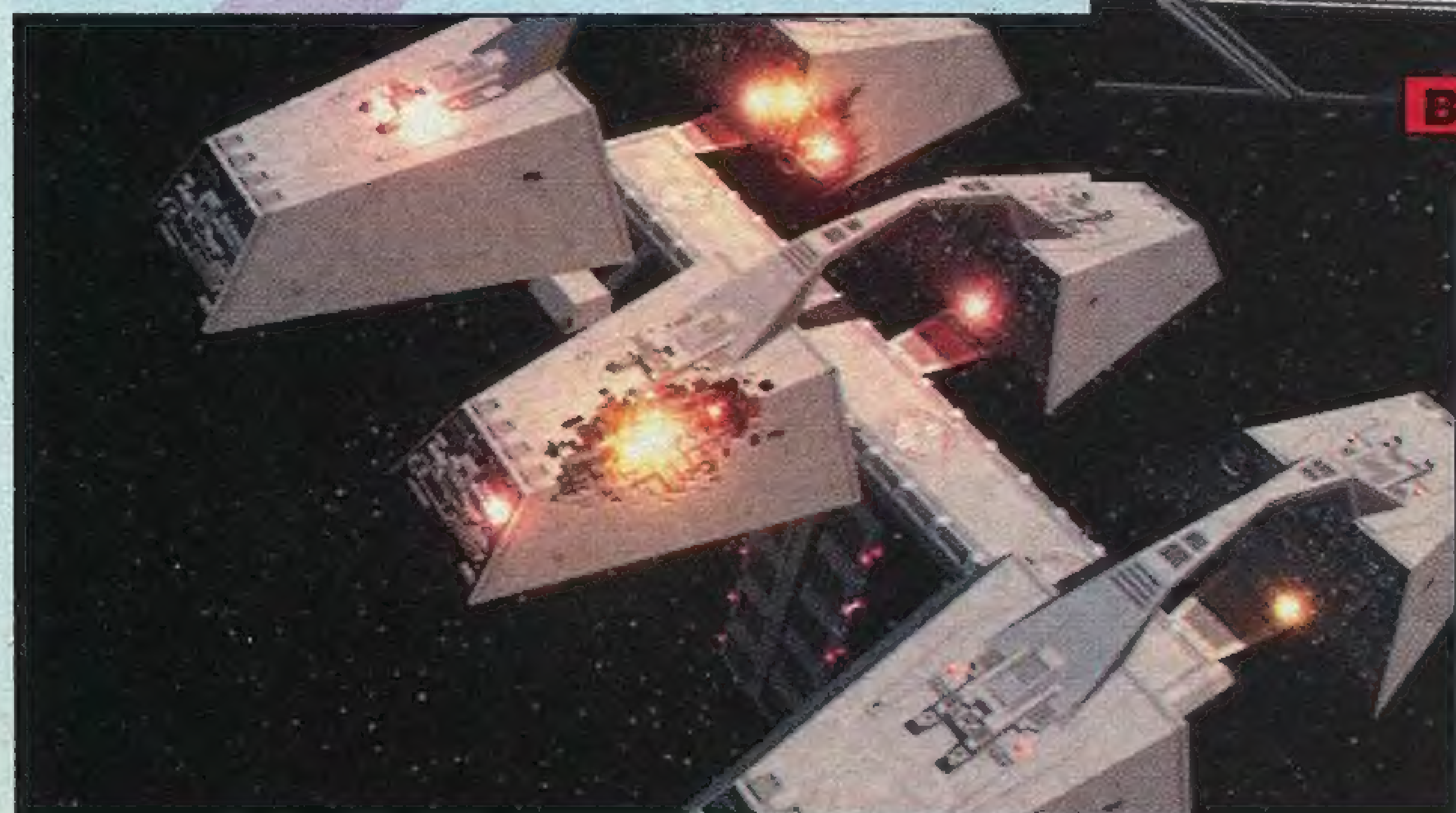
Znana z przebojów pod hasłem Star Wars firma LUCAS ARTS wydała dodatek do symulatora X–WING VS TIE FIGHTER. Dodatek nazywa się BALANCE OF POWER i oferuje zarówno misje single player, jak i dla gry sieciowej. W trybie multiplayer będzie mogło zagrać czterech ludzi na Internecie i ośmiu w sieci lokalnej. Zobaczymy dwie nowe kampanie – fabuła jest taka, że Rebelianci szukają nowych sprzymierzeńców, którzy pomogliby im w walce z Imperium. Gracze, którzy wybiorą kampanię po stronie Rebelii, będą mogli włączyć się do elitarnego Rogue Squadron. Ponadto zobaczymy nowe rodzaje misji typu melee i combat engagements, jak również pełną bitwę dla wszystkich trybów. Dodatek obsługuje akceleratory 3D, zawiera renderowane sceny przerywnikowe. Nową maszyną do oblatania jest B–wing, natomiast nowym celem Super Star Destroyer.







BALANCE OF POWER



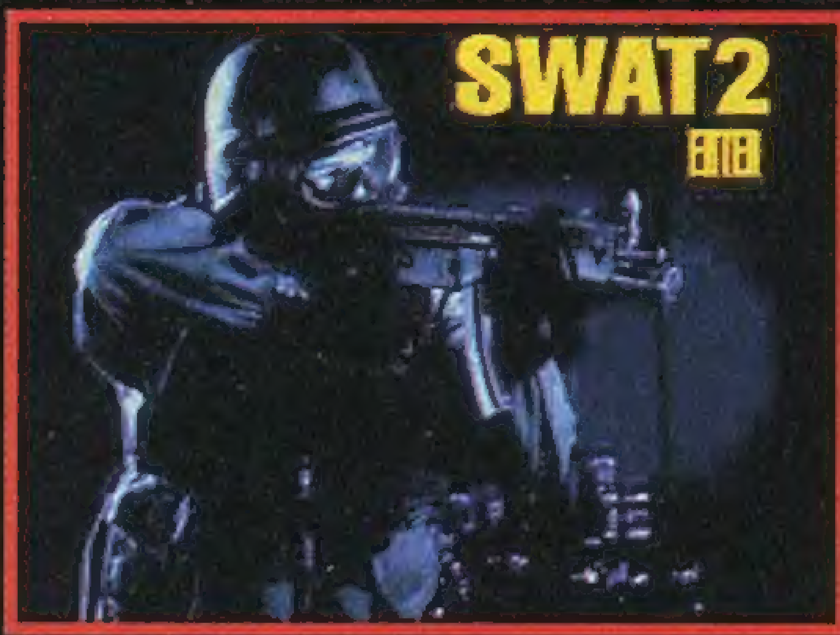
Skoro mowa o LUCASARTS i Gwiezdnych Wojnach, to koniecznie trzeba wspomnieć, że już niedługo firma ta wyda dodatek do JEDI KNIGHT, zatytułowany: MYSTERIES OF THE SITH. Akcja zaczyna się pięć lat po tym, jak Kyle Katarn pokonał siedmiu ciemnych Jedi w JEDI KNIGHT. Reputacja Kyle'a zwabiła groźną i piękną Marę Jade. Teraz oboje zajmują się szmuglem i... Niestety, Kyle musi opuścić Marę by udać się do tajemnicej świątyni Sithów, gdzie kryją się niezbadane moce. Tymczasem opuszczona Mara podejmuje dwie misje, mające na celu skasowanie niebezpiecznych piratów i groźnego Hutt bossa.

Poprawiono efekty świetlne – teraz występują także kolorowe światła. Ponadto w rozgrywce wprowadzono system kamer i zabezpieczeń.

Dla pojedynczego gracza przewidziano 14 misji, niektóre z nich w znanych z filmów miejscach, jak Sala Tronowa, Miasto w Chmurach czy Tatooine. Pojawi się 20 nowych przeciwników, w tym groźny rancore; 5 nowych mocy Jedi, jak: Lightsaber Throw, Far Sight czy Chain Lightning, i 7 rodzajów broni, np. zamrażacz, bomby oślepiające, spluwa Hana Solo itp.

W trybie multiplayer, oprócz Rycerza Jedi pojawią się 3 nowe postacie do wyboru: żołnierz (Rebelia/Imperium), łowca nagród (taki jak Boba Fett) i skaut. Każda postać będzie miała charakterystyczne dla siebie cechy, zdolności i ekwipunek. Dodatek zawiera też 15 poziomów do gry wieloosobowej, w tym 10 deathmatchowych i 5 w rodzaju: „Kill the Fool with the Ysalamiri" (Yasalamiri to mały stworek, który znosi Moc w promieniu 10 m).

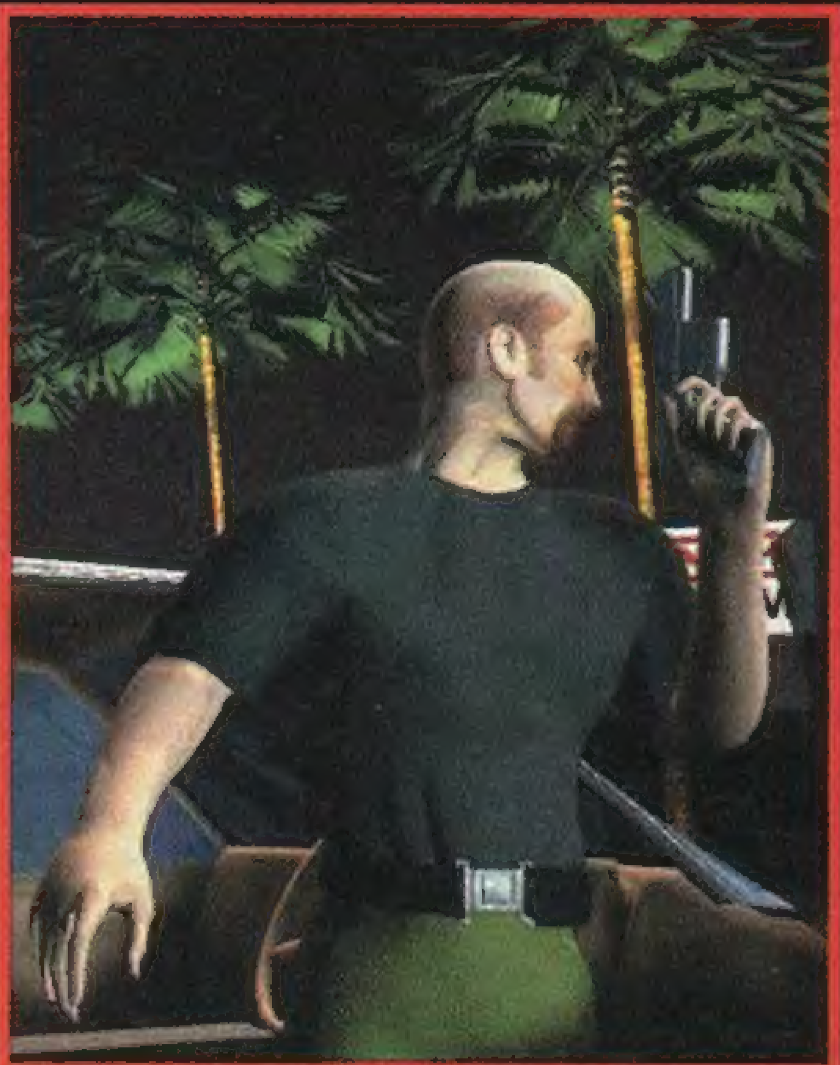


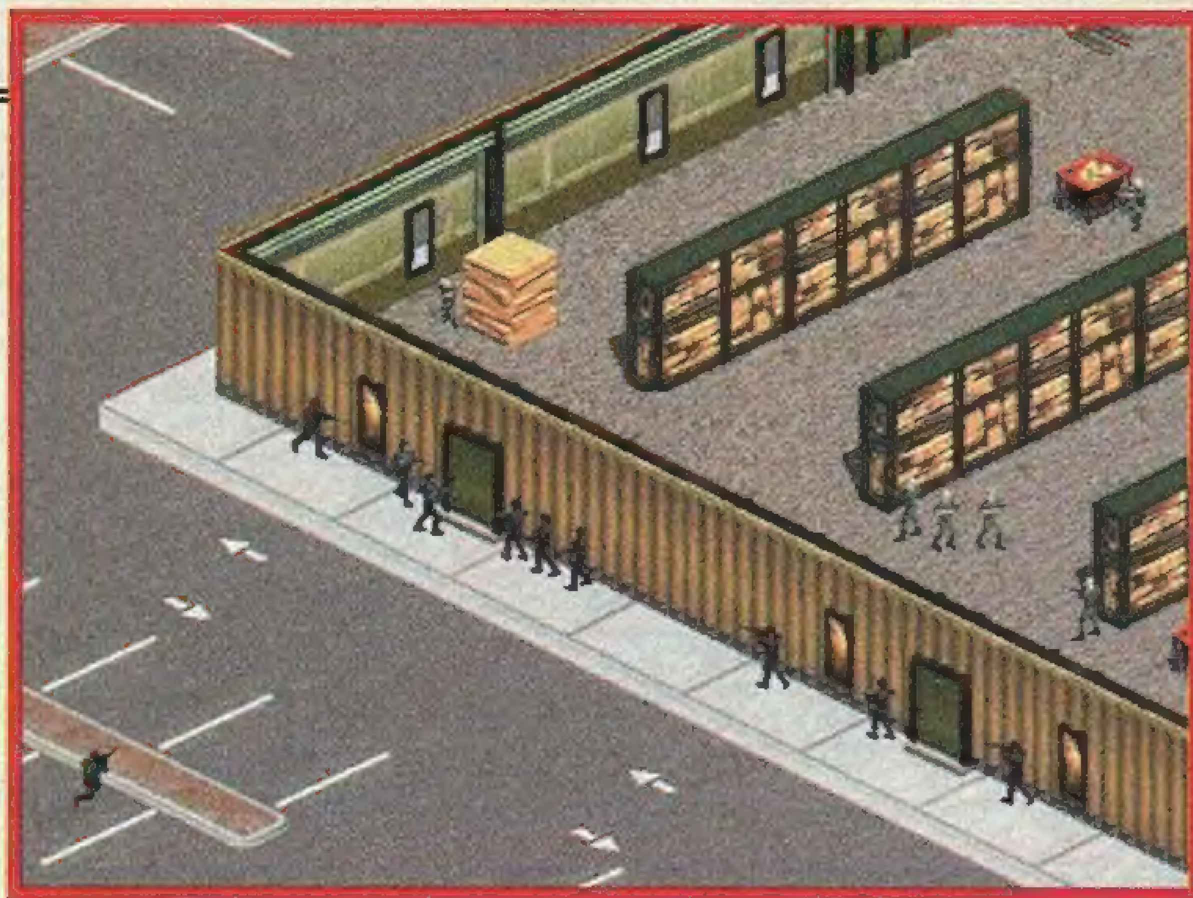












POLICE QUEST: SWAT 2
W PRZYGOTOWANIU

Otóż, po raz kolejny SIERRA próbuje wstrzyknąć nieco świeżości w skostniałą serię uzależnionych od sekwencji FMV POLICE QUESTÓW. Po stosunkowo mało u nas popularnej poprzedniczce, amatorzy programu Michała Fajbusiewicza mogą wreszcie zatrzeć ręce. SWAT 2 ma się ukazać już w kwietniu.

Gra, jak to POLICE QUEST ma w zwyczaju, rzuca nas w szeregi oddziałów specjalnych amerykańskiej policji. Jako dowódca oddziału, mamy za zadanie ratować zakładników, zabijać terrorystów, chwytać szaleńców, udaremniać zamachy itp. Jednak oprócz tego, że będziemy brali udział w akcjach po stronie policji, twórcy gry wprowadzili możliwość opowiedzenia się po stronie tych złych. Jako terroryści będziemy bezkarnie palić, grabić, gwałcić i łupić oraz ewentualnie, konfrontować się z panami w czarnych kominiarkach i ciemnych kurtkach.

Autorzy twierdzą, że nie jest to jedyna zmiana w stosunku do poprzednika. Jeżeli opowiemy się po stronie policji, czeka nas szereg atrakcji – możemy do poszczególnych misji wybierać sobie ludzi z liczącej ponad 120 nazwisk bazy danych (niestety dla zamorskich przestępców, jest ona fikcyjna i nie może posłużyć do wytropienia prawdziwych panów kryjących swe facjaty pod czarnymi czapeczkami). Każdy z funkcjonariuszy różnić się będzie umiejętnościami, możliwościami i będzie posiadał nawet własny życiorys.

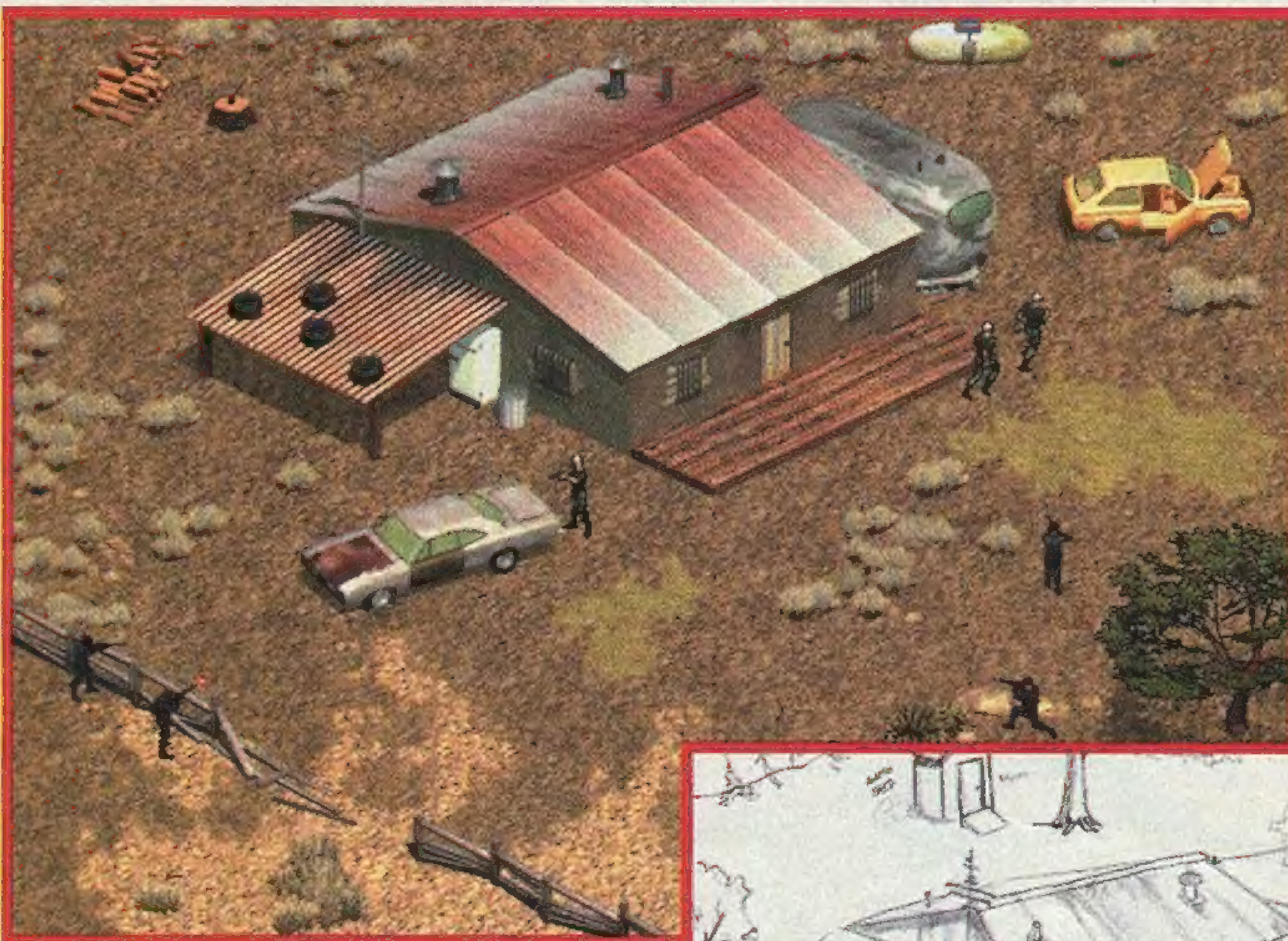
W zależności od rodzaju zadań oraz terenu działań, możemy wybrać odpowiednich ludzi, przydzielić im funkcję w misji (snajper, ochroniarz) itp. Na dodatek pojawia się kilka misji, w których niezbędne jest wykorzystanie specjalisty. Dlatego też możemy wysłać naszych podwładnych na specjalne przeszkolenie. Po powrocie, taki koleś może być dowódcą oddziału, snajperem, ekspertem od materiałów wybuchowych, specjalistą od odbijania zakładników czy też zostać wcielony do brygady K–9 (tej z pieskami). Ta część wypada zdecydowanie bardziej ubogo w przypadku terrorystów. Akcja dzieje się bowiem w USA a nie na Kubie, gdzie szkół zapewniających solidne, terrorystyczne przygotowanie jest o wiele więcej.





Kiedy ustawimy już naszych ludzi na mapie, przychodzi czas połączenia się z Crisis Negotiation Team, decydującym o przebiegu rozmów z terrorystami. Co zazwyczaj (a raczej zawsze – inaczej nie byłoby gry) kończy się akcją. Tutaj masz do dyspozycji widok z góry pod kątem (coś w rodzaju SYNDICATE albo zmniejszonego CRUSADERA) i zaczyna się jatka. Można ciskać świecami dymnymi, granatami oślepiającymi, wzywać na pomoc helikopter lub czołg, strzelać, ratować, zabijać, unieszkodliwiać... Na pewno każdy zdegustowany GRAND THEFT AUTO będzie usatysfakcjonowany.

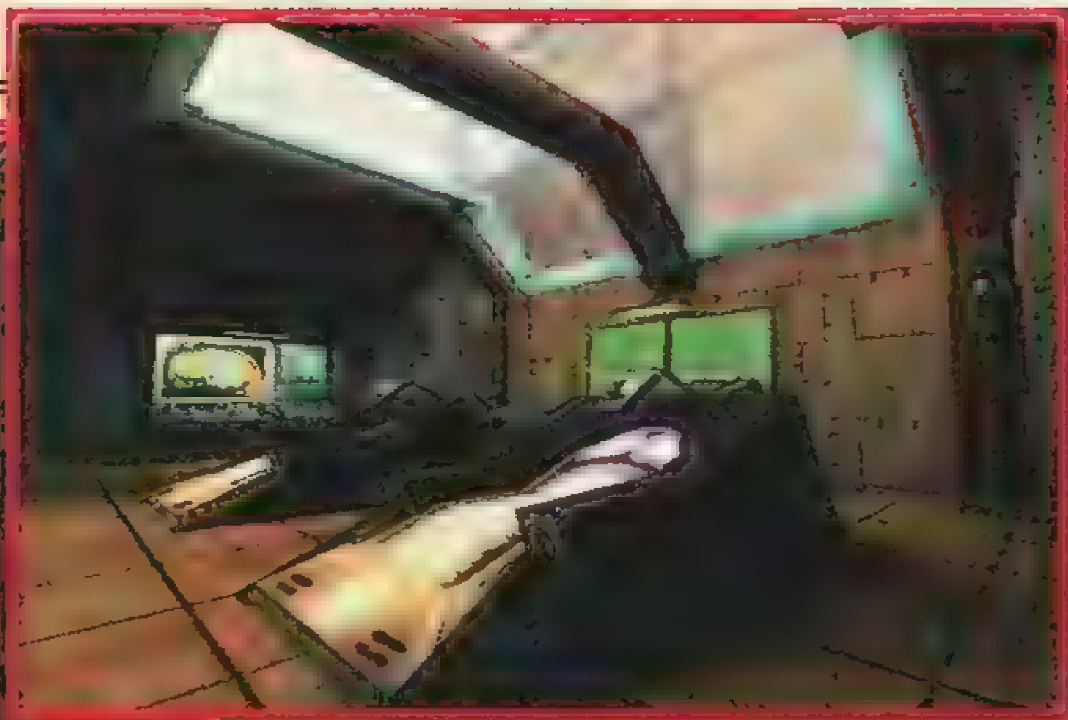
Nad całością projektu czuwa dobrze znany w światku gier komputerowych emerytowany szef policji z Los Angeles – Daryl Gates. Podobno wszystkie misje są zrealizowane na podstawie jego doświadczeń. W sumie czeka nas 30 misji (piętnaście dla smurfów i piętnaście dla następców Che) oraz możliwość gry po sieci albo przez modem do 8 osób.





SIERRA, PC CD



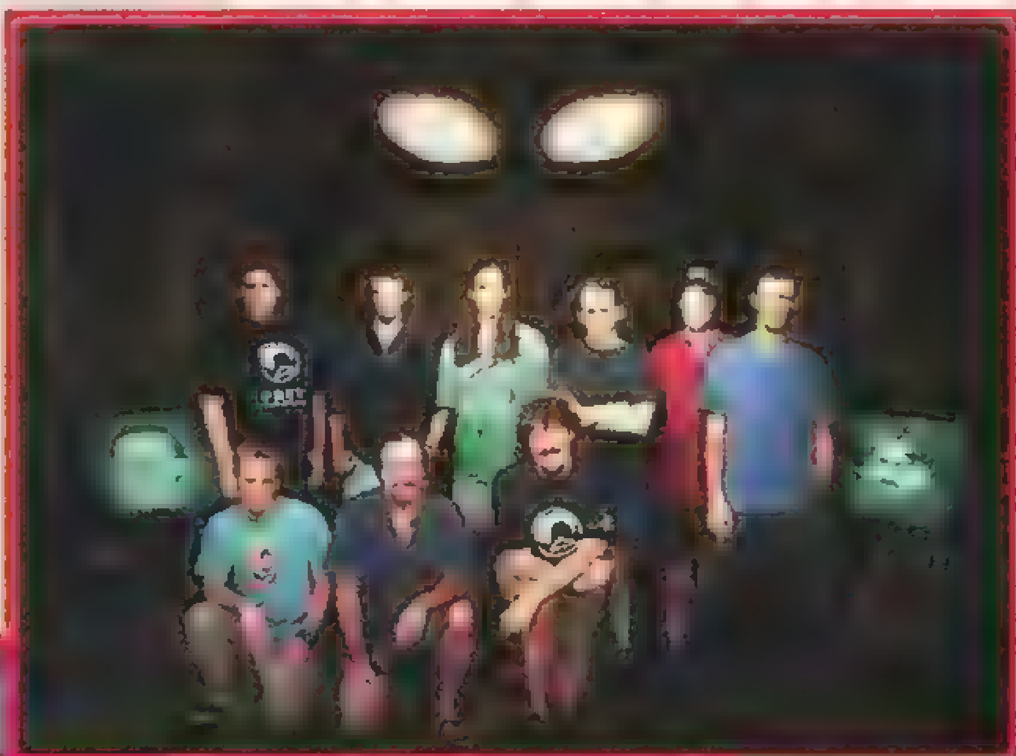


PREY

W PRZYGOTOWANIU

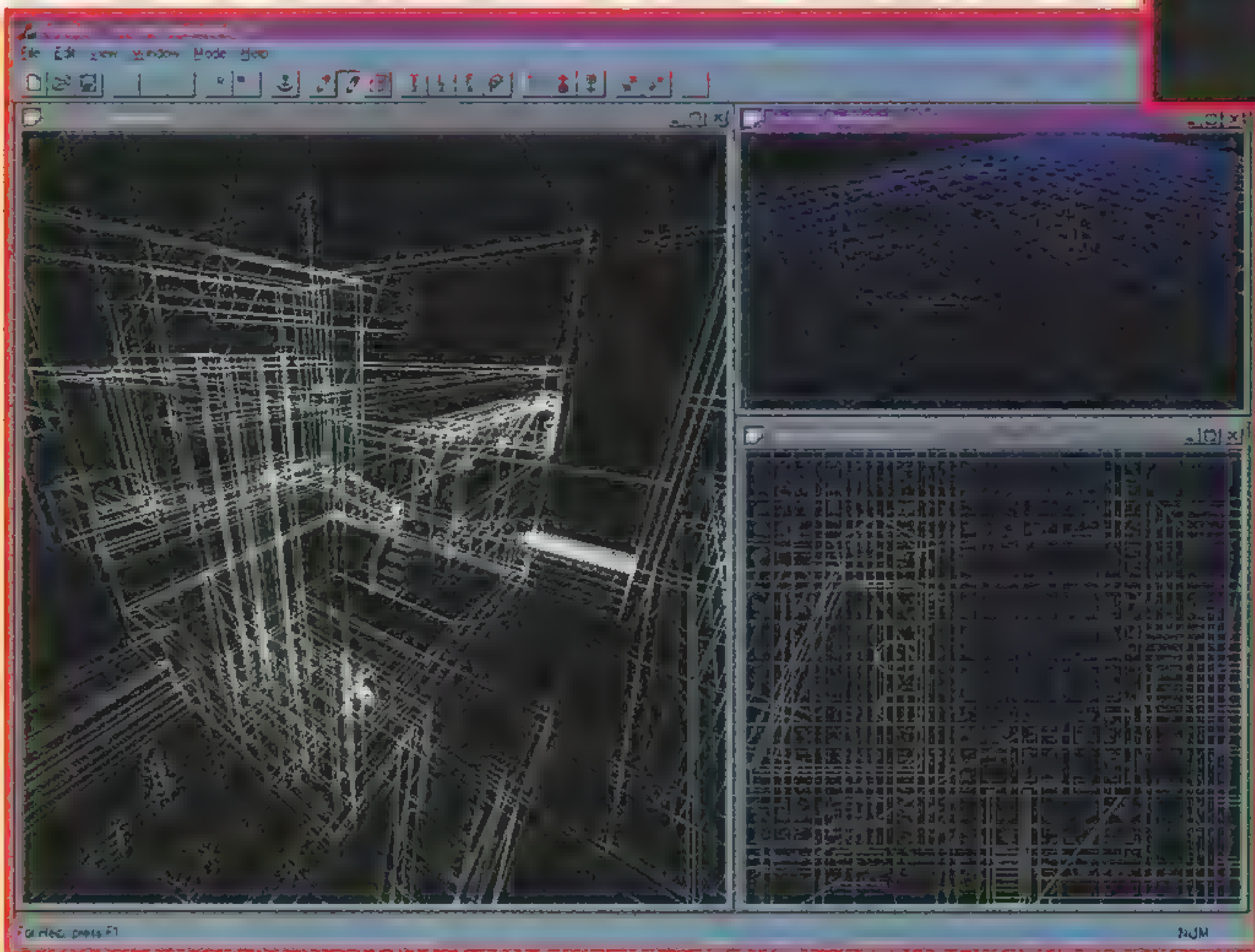
Bądź odważny" – tak brzmi slogan reklamowy PREY, gry nad którą pracuje zespół autorów skupionych w firmie 3D REALMS. Po DUKE NUKEM i kilku grach, które w lepszy lub gorszy sposób wykorzystywały trójwymiarowy engine „księcia", miło dowiedzieć się, że w płodnych umysłach zdolnych ludzi zalęgło się coś nowego. Nie chodzi tu o nowy gatunek wśród gier, bo PREY pozostanie strzelaniną first–person perspective, lecz o zastosowaną technologię i wykonanie. Wygląda bowiem na to, że PREY w chwili wydania nie będzie mieć żadnej konkurencji. Pod względem fabuły PREY zahacza nieco o TUROK: DINOSAUR HUNTER, bo głównymi bohaterami obydwu gier są Indianie. Ten z PREY nazywa się Talon Brave i pochodzi z plemienia Apaczów. Talon wiedzie swoje zwykłe życie do czasu, aż za sprawą tajemniczego obrzędu przenosi się do innego wymiaru, w którym walczą ze sobą aż trzy rasy obcych! Czwarta rasa, zwana Strażnikami, obserwuje wszystko z ukrycia i czeka na swój ruch. Oczywiście, Talon zostaje wplątany w wir wydarzeń, które doprowadzą w końcu do totalnej masakry, tym razem jednak bez użycia piły spalinowej.

PREY będzie wymagać akceleratora 3D (które to i tak przecież za pół roku będą seryjnie montowane w komputerach) i dzięki temu pokaże spragnionemu emocji graczowi prawdziwe cuda: w pełni 16–bitowe tekstury, jednocześnie wyświetlane źródła kolorowego światła, filtering i interpolacja. Ponieważ generowaniem grafiki zajmie się akcelerator, procesor zostanie odciążony na rzecz lepszej inteligencji przeciwników. Największe emocje wzbudza jednak technologia portali (teleporterów), która całkowicie zrywa z dotychczasowymi rozwiązaniami z podobnych gier. Zapominając o jakichkolwiek zasadach, pozwala ona umieszczać zarówno komnaty, jak i poziomy jeden w drugim, bez żadnej kolizji. Małe pomieszczenie, do którego wchodzi się za pomocą portala, może okazać się w istocie dziesięć razy większe niż poprzednie, a jednocześnie istnieć właśnie w tym pierwszym. Brzmi to dość dziwnie, ale prezentuje się rewelacyjnie.



Postępując zgodnie z obecnymi trendami, do pełnej gry dołączany będzie edytor map. PREDITOR pozwoli graczom w sposób łatwy i bezbolesny tworzyć nowe poziomy i budować scenariusze – jest to coś, nad czym mogliby wreszcie pomyśleć panowie z ID SOFTWARE. A sam PREY, który ukaże się prawdopodobnie dopiero pod koniec 1998 roku, stanie się pierwszą strzelaniną first–person perspective nowej generacji, zwłaszcza, że TRINITY, nad którym pracuje ID, jest jeszcze w fazie planowania.

3D REALMS







Podejmując się wykonania ściśle tajnego zadania w opuszczonej bazie wojskowej, człowiek może spodziewać się wszystkiego: wstrząsających odkryć, przerażających tajemnic i niezwykłych zdarzeń. W porządku, ale można też poczuć, że stracił grunt pod nogami, widząc zmasakrowane ciała kolegów porozrzucane po podłodze. To jednak tylko chwilowe uczucie. Wystarczy chwycić wierny pistolet i przedrzeć się przez poziomy bazy pełne obrzydliwych i przerażających obcych. Stanąć na powierzchni, wciągnąć do płuc rześkie powietrze, a wraz z nim zapach spalonego mięsa. Tak, tak. Ludzkość jest w stanie walki z kimśtam. Co jednak najciekawsze, to fakt iż zarówno obce monstra, jak i agenci rządowi chcą z nami zrobić to samo. Powiem tylko, że trzeba będzie dostać się do świata obcych, zrobić wiadomo co i znaleźć sposób udobruchania ludzi, aby nie chcieli cię już zabić.

HALF-LIFE

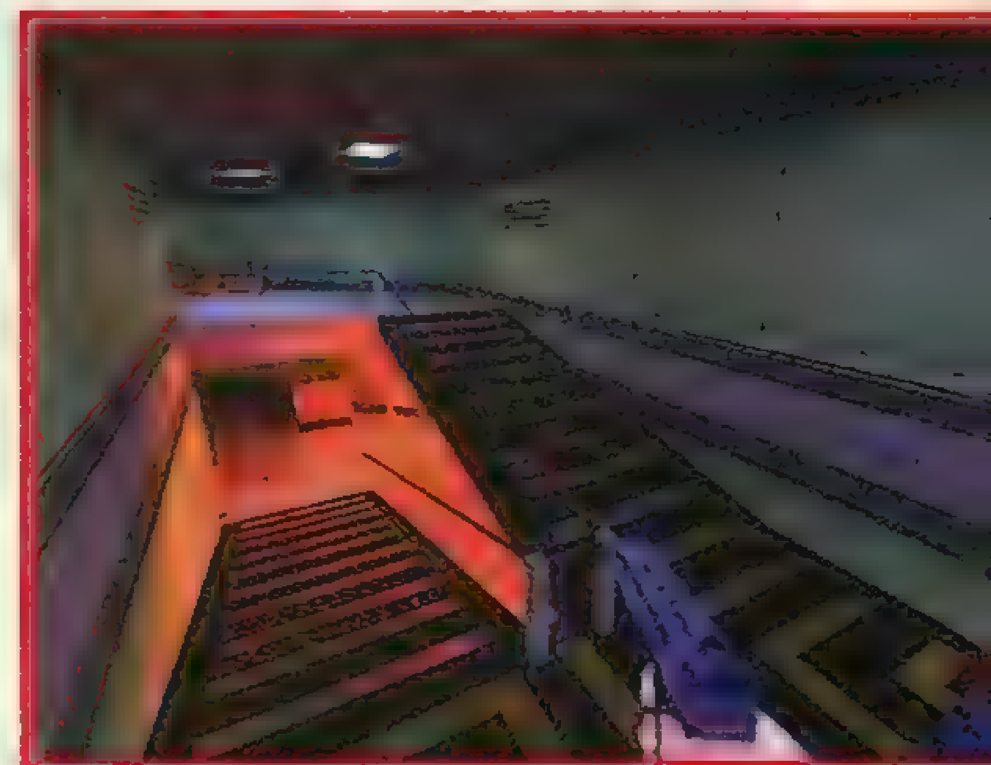
W PRZYGOTOWANIU

Żeby nieco ułatwić naszemu bohaterowi zadanie, obcy i ludzie zdecydowali się porozrzucać gdzieniegdzie parę sztuk eksperymentalnych broni, obcych artefaktów itp. Zaś wredni programiści złamali niepisany kodeks producentów strzelanek fpp i dorzucili kilka stworków, których nie trzeba (a nawet nie powinno się) zabić.

Trudno jest spokojnie zapowiedzieć grę, która zrobiła furorę na wrześniowych targach w Londynie. Już teraz powstaje wersja HALF–LIFE, mająca współpracować z Voodoo 2. Nawet jednak bez tego (czyli ze „starym" 3Dfx) wyglądała po prostu rewelacyjnie.



HALF–LIFE to produkt, o którym z powodzeniem można powiedzieć, że „ma fabułę". O ile w QUAKE wielką bolączką trybu single player był fakt, iż gracz zupełnie bezcelowo parł naprzód, masakrując przeciwników, o tyle akcja HALF–LIFE ma obfitować w sceny pozwalające zrozumieć otaczający nas świat. W laboratoriach zobaczymy naukowców, gdzieś indziej żołnierzy – i w dodatku nie są oni tylko kukłami. Obcy walczą z ludźmi i podczas naszych wojaży nieraz natkniemy się na sytuację, w której człowiek będzie zmagał się z bestią.

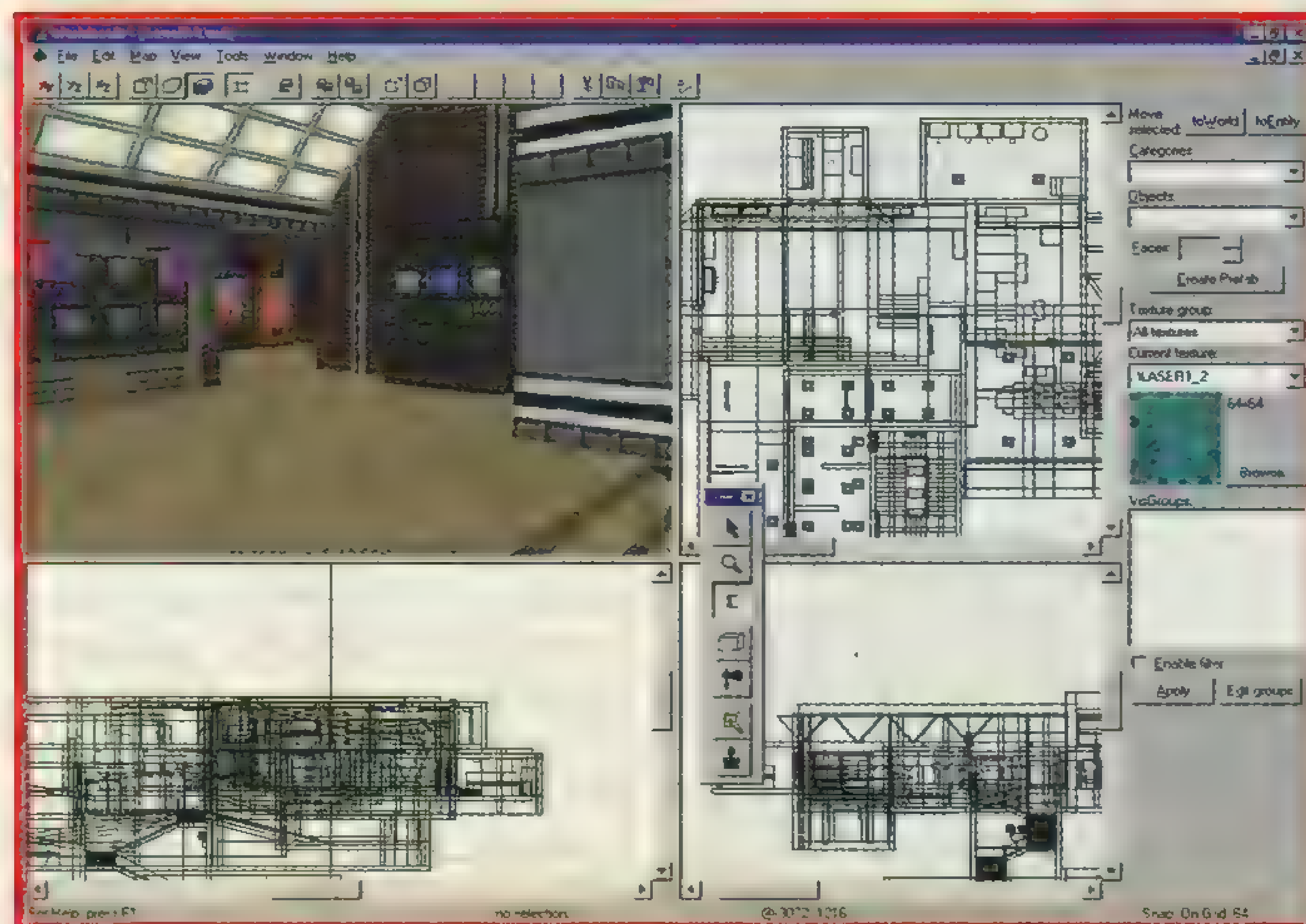


Trzeba przyznać, że jeżeli chodzi o wygląd obcych, graficy silili się na oryginalność (chociaż widoczne są wpływy Lovecrafta). Potwory nie przypominają niczego, co widzieliśmy do tej pory, a to jeszcze nie wszystko. Otóż mają one cechować się niesamowitą inteligencją. Tak, tak, pisaliśmy już o grach z myślącymi stworkami, ale HALF–LIFE zdaje się spełniać pokładane w nim nadzieje. Potwory mogą się na przykład między sobą komunikować, wzywać posiłki itp. W dodatku stykać się będziemy nie z pojedynczymi biedakami machającymi bezradnie swoimi łapkami, ale z ściśle wyspecjalizowanymi komandami. Oczywiście nie zawsze, jednak czasami, kiedy dopadnie nas zgraja Houndeye'ów czy nagle zobaczymy, jak grupa zamaskowanych, widzących w ciemności zabójców rządowych próbuje nas otoczyć, możemy poznać to uczucie zaszczutej zwierzyny. HALF–LIFE ma być grą, w której taktyka: „mam pistolet to idę i z niego strzelam bez przerwy" nie musi wcale działać. Jak to ujął jeden z twórców: „Hej, sam fakt, że są obcymi nie oznacza, że to samobójcy". Z drugiej strony boję się myśli o grze, gdzie wszystkie stwory poukrywane po kątach tylko czekają, aż im wpadnę w pazury.







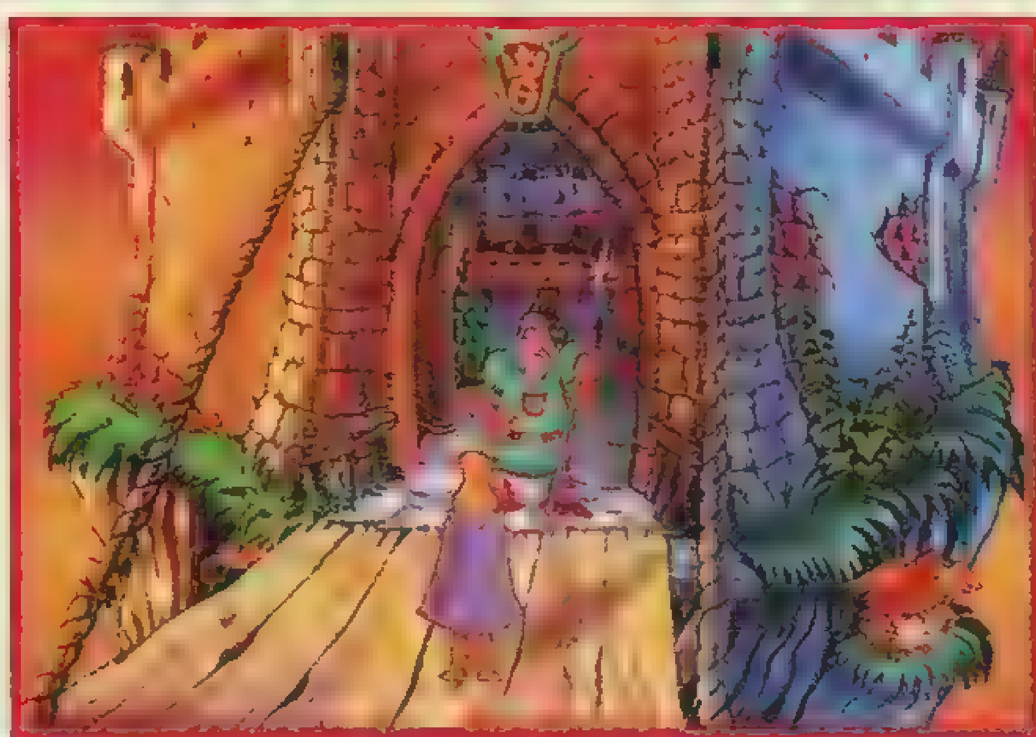


Gra jest wzbogacona wieloma ciekawymi elementami graficznymi, np. gdy wchodzimy do ciemnego pomieszczenia, nagle wylatuje prosto na nas chmara ślicznie animowanych w realtime nietoperzy. Takie szczegóły biorą. Oczywiście bronie ślicznie ryją ściany, ładnie wyglądają i w ogóle jest chłodno. Nic, tylko czekać.

SIERRA, PC CD

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

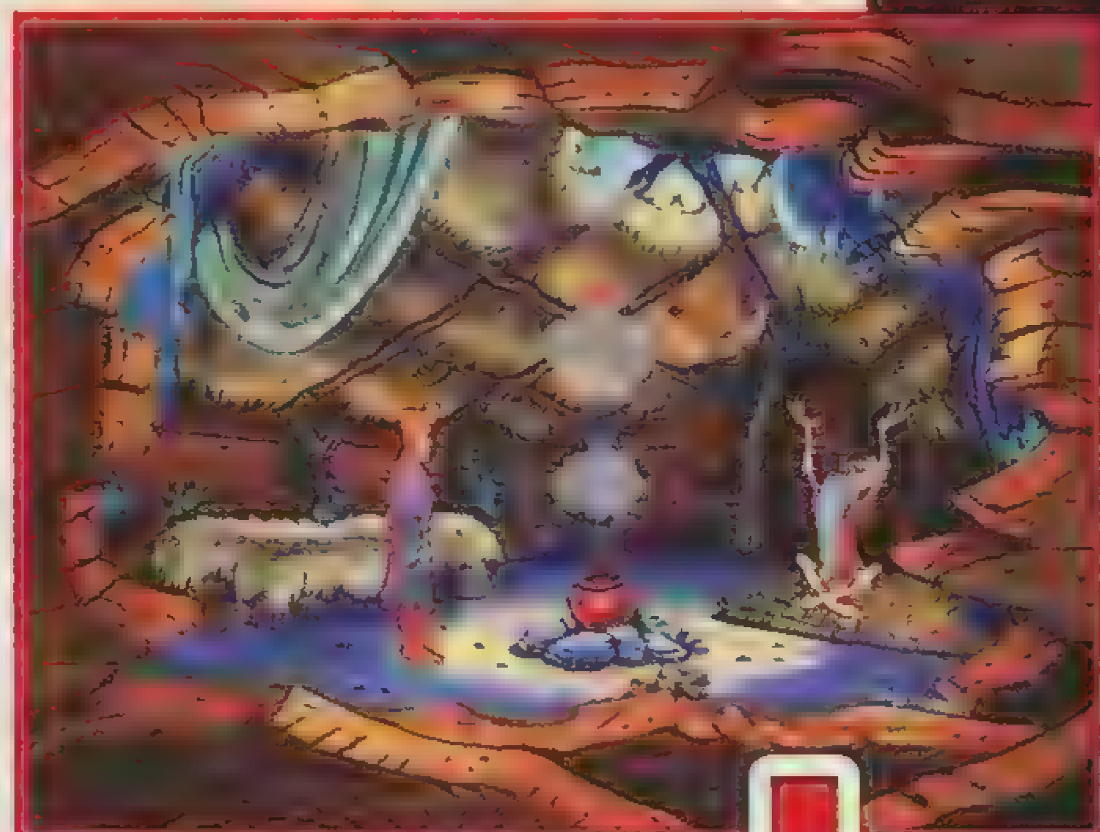
W PRZYGOTOWANIU





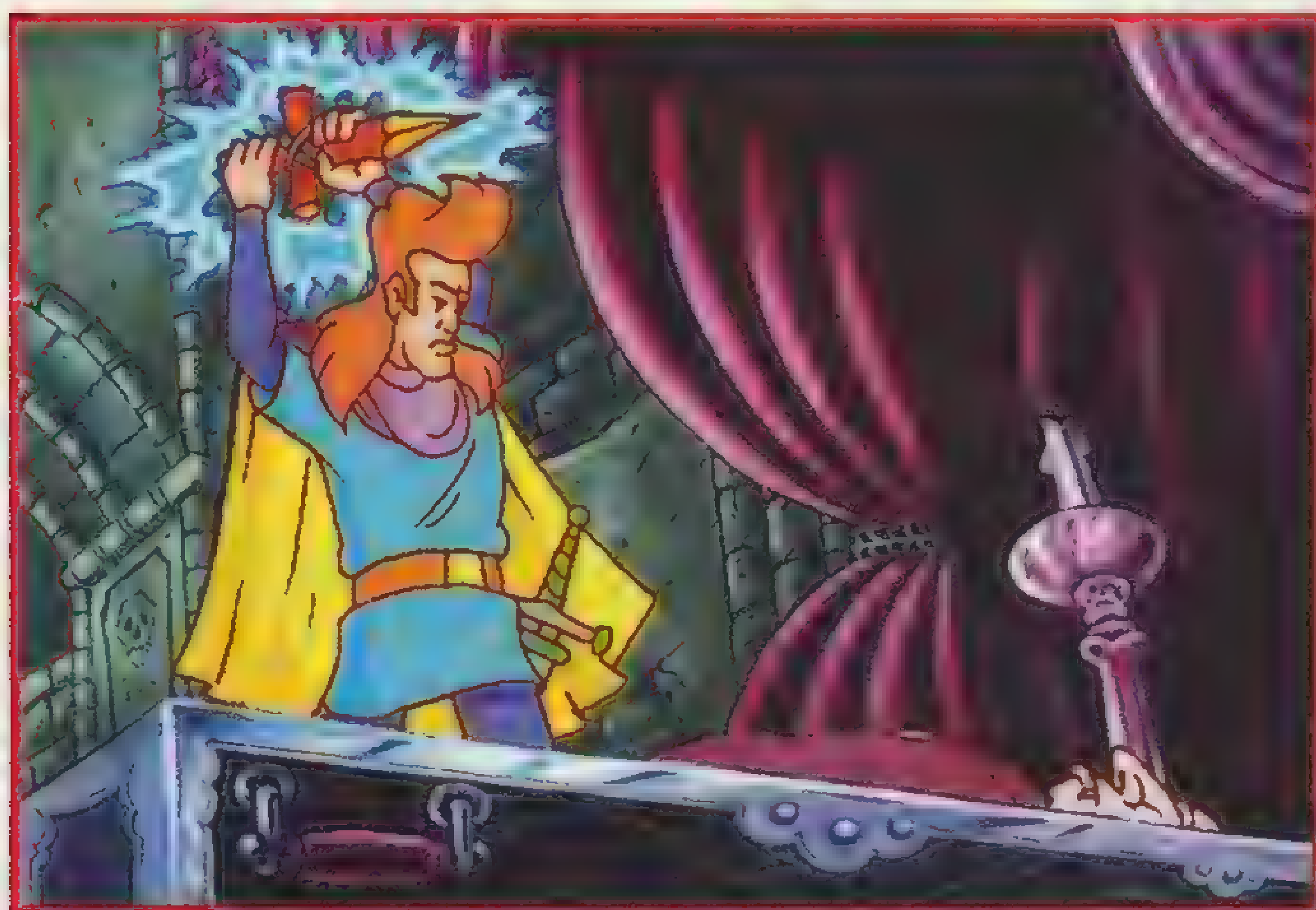
Firma METROPOLIS słynie z okrywania swoich projektów nieprzeniknioną zasłoną tajemnicy. Aby nie zepsuć apetytu głodnym rozrywki graczom, na straży tajemnic czuwa Adrian Chmielarz – najwyższy wtajemniczony.

Co jakiś czas jednak, niewierni zostają dopuszczani przed jego oblicze i pojawia się niepowtarzalna okazja zerwania owoców zakazanych – taka pokusa jest po prostu nie do odparcia. I oto ja, pokorny posłaniec, przynoszę wam wieści o KSIĘCIU I TCHÓRZU.



KSIĘCIA I TCHÓRZA zaprezentowaliśmy wam już w dziale „W Przygotowaniu" w SS'47. Od tamtej pory wiele upłynęło czasu i o grze można już powiedzieć znacznie więcej. Sama intryga nie zmieniła się. W wyniku klątwy, dusza młodego człowieka z czasów obecnych trafia do ciała księcia zamieszkującego średniowieczną krainę. Rzucony w całkiem obcy świat bohater musi odnaleźć się w tajemniczej krainie i postarać znaleźć sposób powrotu do własnej postaci.

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ to bardzo rasowa przedstawicielka zanikającego powoli gatunku przygodówek point'n' click. Interfejs użytkownika przypomina ten znany z wczesnych przygód Guybrusha Threepwooda – mamy do dyspozycji komendy typu: podnieś, otwórz, użyj, porozmawiaj, które łączymy z różnymi przedmiotami i osobami. Jest to ciekawy powrót do korzeni – ostatnio wydawane przygodówki dążą do maksymalnego uproszczenia interfejsu (vide: CURSE OF THE MONKEY ISLAND). Dzięki temu, gra ma zmusić gracza do większego wysiłku umysłowego, a nie próbowania wszystkiego.



Jeżeli jesteśmy już przy czynnościach, to warto odnotować pewną ciekawostkę. Jak obliczyli panowie z METROPOLIS, w standardowej przygodówce do ukończenia gry potrzeba wykonać około 100 czynności (np. najprostszy FULL THROTTLE ma ich 70). W KSIĘCIU I TCHÓRZU do ukończenia trzeba będzie wykonać 140 czynności.

Głosu głównemu bohaterowi gry udzielił Kazimierz Kaczor, doskonale znany zarówno z kina, jak i z telewizji. Wreszcie i u nas grami interesują się osoby znane i lubiane. Natomiast kompozytorem muzyki jest niejaki Karim, muzyk sesyjny, który grał kiedyś z Woobie Doobie (tam, gdzie startowała nasza eksportowa Edytka), a potem w „Metrze". Obecnie studiuje w Holandii, gdzie zdobywa kolejne szlify. Karim skomponował do gry 13 utworów, różniących się stylem i dynamiką. Dzięki temu lokacje mają różne tła muzyczne, komponujące się z tym, co dzieje się na ekranie.



Gra była realizowana przy współpracy z firmą REVOLUTION (BROKEN SWORD 1 i 2), której pomysły zostały wykorzystane w grze. Na szczególną pochwałę zasługuje szata graficzna – piękne, ręcznie malowane tła, śliczna, bajkowa animacja i ciekawe postacie (między innymi gracz spotka wampira, zamaskowaną damę oraz przeżyje dosyć niecodzienną przygodę z niedźwiedziem). Wszystkie postacie rzucają do tego cienie (realistyczne, wydłużające się i zakrzywiające w zależności od pozycji).

Godne podziwu jest też to, że gra powstawała na 486DX2/66! W dzisiejszych dniach mało kto przyznaje się do kontaktów z takim sprzętem. Ale w przypadku dzieła METROPOLIS, wychodzi to jednak na dobre. Programiści chcieli udowodnić, że bardzo dobre gry, ze świetną grafiką i dźwiękiem mogą doskonale ruszać na słabszych maszynach, na co niestety nie zwracają uwagi producenci zachodni, wypuszczając knoty z niezoptymalizowanym kodem, chodzące tylko na Pentiumach.

Metropolis/IPS, PC CD



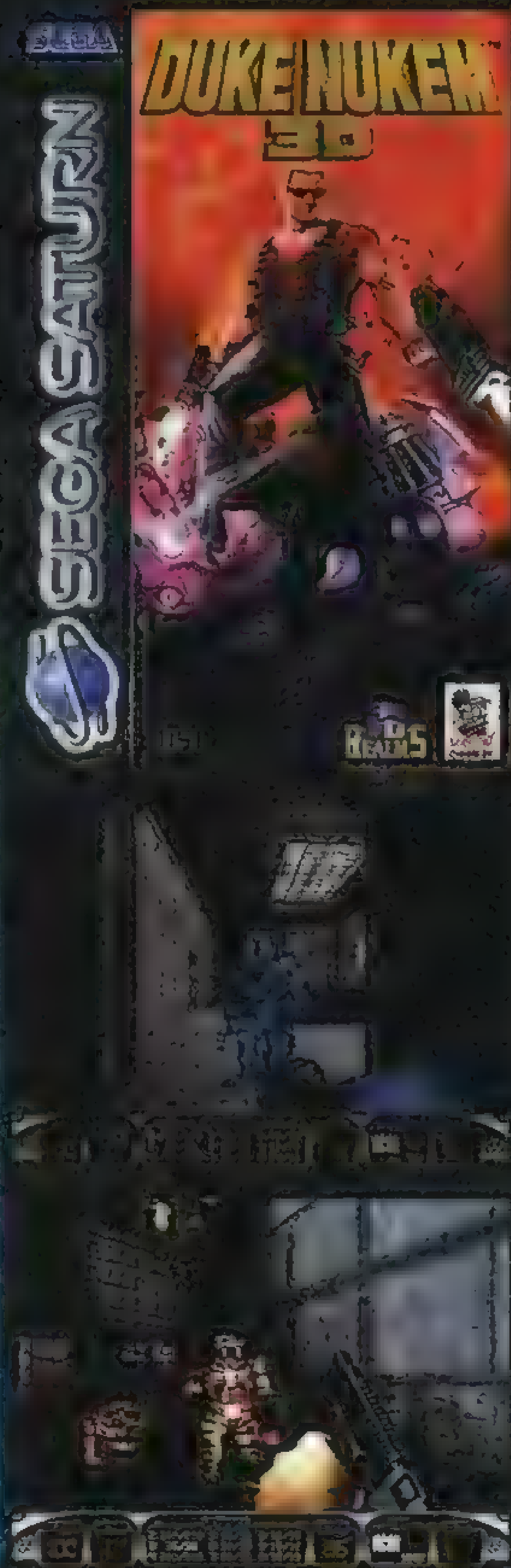
Secret Service ujawnia: nie ma św. Mikołaja, ale jest za to premierowa galeria postaci z KiT



Atlantis



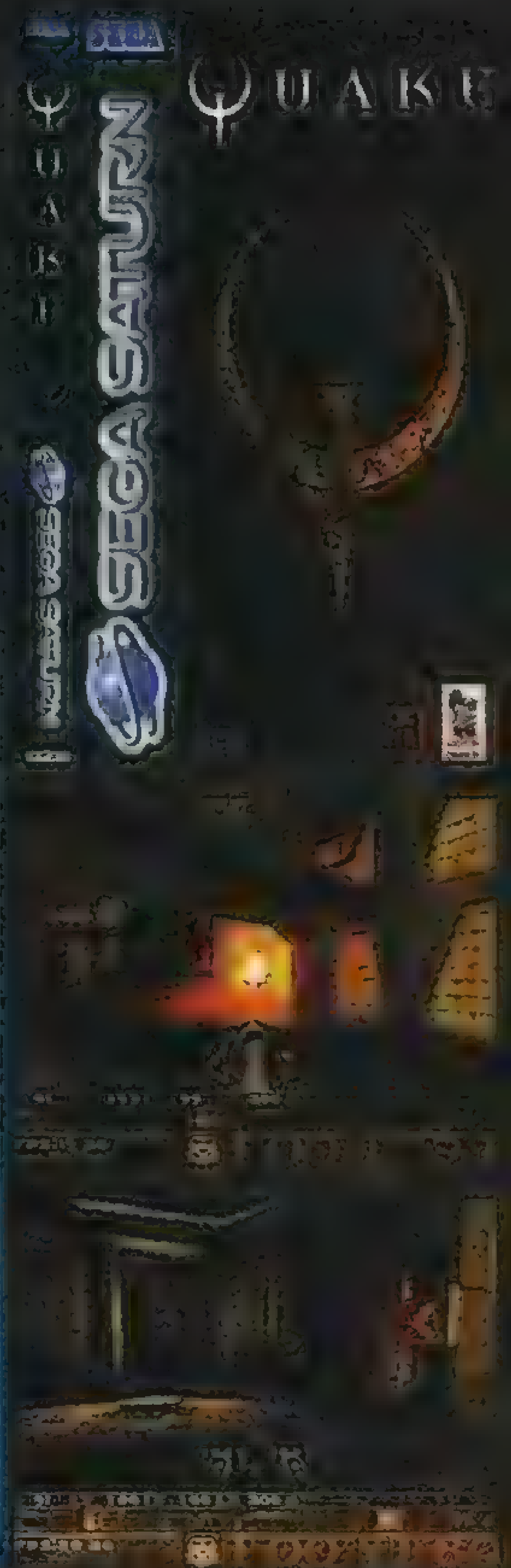
Duke Nukem 3D



Last Bronx

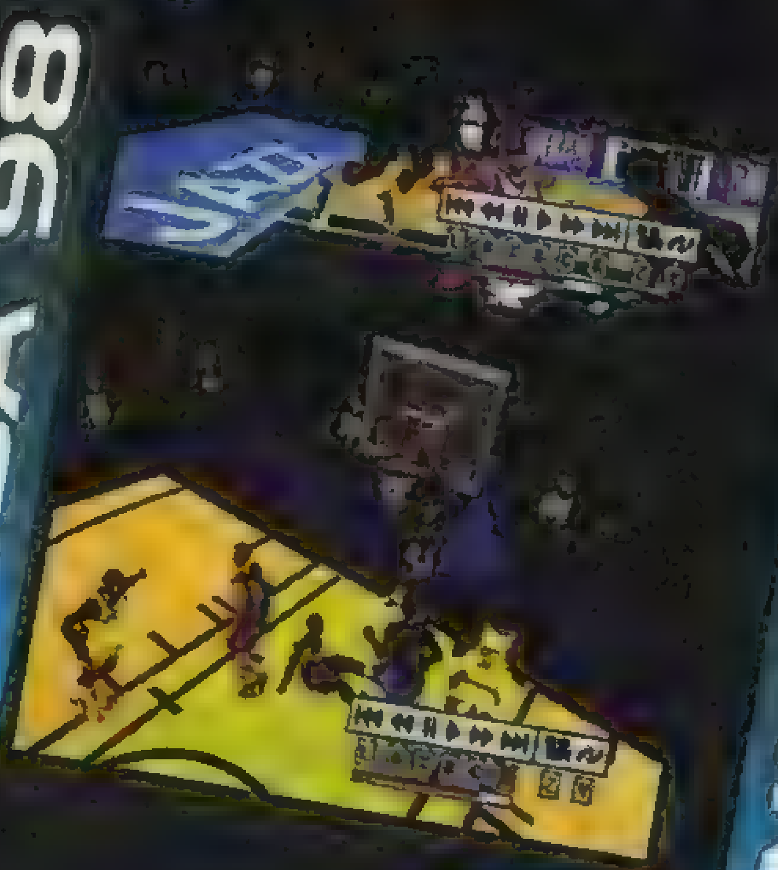


Quake



Dlaczego Saturn ?!

NBA 98



NHL 98



WWS 98





699,-



+ gratis Pad


Ehrgeiz – Squaresoft/NAMCO


Tekken 3 – Namco


Bushido Blade – Squaresoft



KOMBAT KORNER

Drodzy kombatanci!

Nadszedł czas, w którym postanowiłem przyjrzeć się dogłębnie sytuacji na rynku mordobić. Przeprowadzałem rozmowy telefoniczne, wertowałem notatki prasowe, faksowałem i e–mailowałem do zachodnich producentów gier. Z pewnym zdziwieniem zauważyłem, że gatunek mordobić na PC umarł śmiercią naturalną. A ponieważ o konsolach piszemy w NEO, a SECRET SERVICE staje się powoli pismem poświęconym PeCetowi, podjąłem decyzję. KOMBAT KORNER będzie się odtąd pojawiać w SS tylko wtedy, gdy ukaże się na PeCeta jakieś mordobicie. Inna sprawa, że jedyną grą z tego gatunku, jaka znajduje się obecnie w fazie produkcji, jest LAST BRONX przygotowywany przez koncern SEGA. Być może będzie ich więcej – na razie jednak nie mamy żadnego oficjalnego potwierdzenia, że któraś z firm zamierza poważnie lansować ten gatunek. MORTAL KOMBAT 4 na PC nie jest jeszcze oficjalnie zapowiedziany, a jeśli nawet w końcu pojawi się, to podobnie jak MORTAL KOMBAT TRILOGY o rok później niż na konsolach. Bynajmniej nie jest mi z tego powodu przykro – wręcz przeciwnie. Nie bez powodu takie tytuły jak VIRTUA FIGHTER 2, TEKKEN 2, SOUL BLADE od przeszło roku są niezmiennie katowane na konsolach. Takie drobnostki jak wygodne fotele, joypady w dłoniach, 28-calowy telewizor i cyfrowy dźwięk z potężnych głośników naprawdę dają powody do zastanowienia i głębszej analizy.

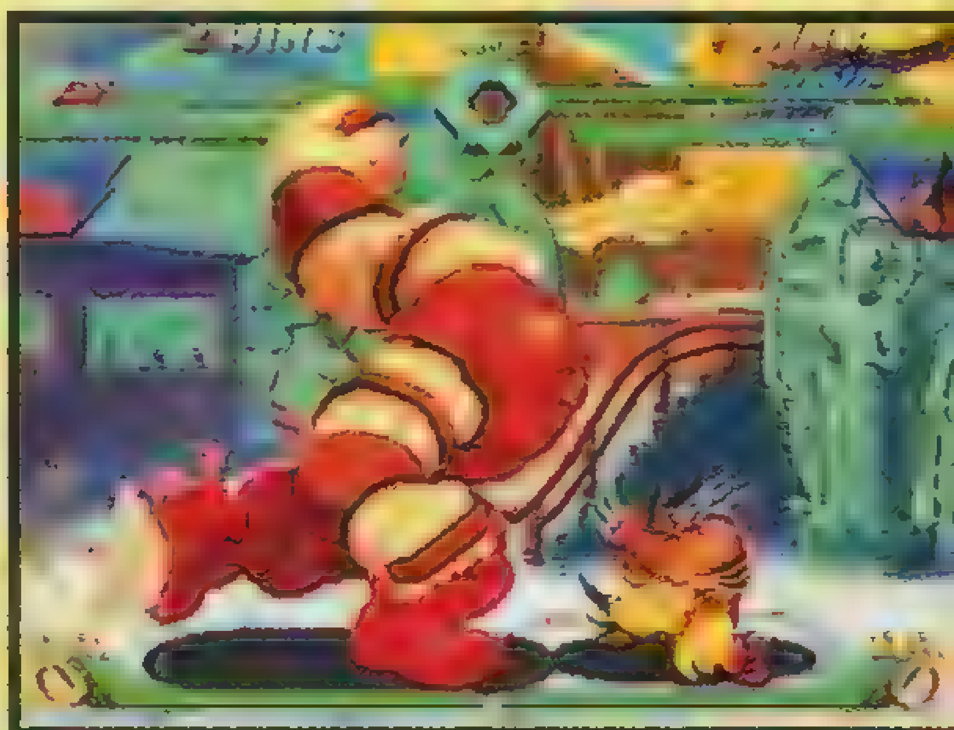
W nie tak dawnych jeszcze czasach, gdy 16-bitowe konsole kojarzyły się jeszcze raczej negatywnie, za sprawą serii MORTAL KOMBAT miliony ludzi zapałało miłością do mordobić. Udane konwersje na Amigę i PC rozgrzewały serca i nie pozwalały palcom bezczynnie spoczywać na przyciskach myszki. Co było dalej – wiedzą chyba wszyscy. Amiga nie wytrzymała tempa, z jakim rozwija się dziś technologia i jako komputer do gier odpadła. PeCet zaś wytrzymał, ale za cenę dodatkowych akceleratorów 3D, większej ilości ładowanej pamięci i szybszych procesorów, czyli konieczności modernizacji co pół roku. Pojawiły się też superkonsole – potężne maszyny przygotowane tylko i wyłącznie z myślą o grach – i na nich właśnie została skupiona uwaga producentów gier zręcznościowych, a w tym oczywiście i mordobić. Dziś, niestety, do gier takich jak TEKKEN 2, SOUL BLADE, FIGHTER'S MEGAMIX czy VIRTUA FIGHTER 2 nie wystarczy zwykły PeCet – do odpalenia ich potrzebny byłby superkomputer z akceleratorem 3D. Wiem, że sporo osób posiada takie akceleratory, ale nawet to nie zmienia faktu, że producentom po prostu nie opłaca się konwertować mordobić na opanowany przez inne gatunki gier rynek PeCetowy. Rynek, który pełen jest strategii, przygodówek, symulatorów i doomklonów po prostu pęka w szwach od kolejnych, mniej lub bardziej udanych imitacji. Oczywiście nie dzieje się tak bez powodu – widocznie jest na te gry zapotrzebowanie, gracze wydają na nie swoje pieniądze. I w ten właśnie sposób, drogi czytelniku, kupując dziesiątą z kolei strategię czasu rzeczywistego, przyczyniłeś się do upadku mordobić na PC.

Jeśli więc posiadasz PeCeta, a twoim ulubionym gatunkiem gier są mordobicia, masz dwa wyjścia. Musisz sprawić sobie konsolę, albo zmienić zainteresowania. Piszę to z największym na świecie bólem w sercu, ale nie zamierzam cię oszukiwać, że jest inaczej niż jest.


Marvell Super Heroes – Capcom


Street Fighter Collection – Capcom




X-Men vs. Street Fighter – Capcom




Street Fighter EX – Capcomu

BYE BYE PC
WELCOME TO CONSOLE WORLD

A gdy już kupisz konsolę, zapraszamy do NEO, bo wśród mordobić na konsolach można pływać. Na potwierdzenie tego przygotowałem przegląd najnowszych bijatyk, które są lub niedługo pojawią się na konsolach. Ponad 20 sztuk.

Gulash

NAMCO

Japoński koncern NAMCO jest jedną z najbardziej znanych firm piszących gry na PlayStation. Firmowane przez nich gry, takie jak TEKKEN i RIDGE RACER aktywnie przyczyniły się do fenomenalnej sprzedaży szarego dziecka SONY. Niewątpliwie królują na rynku mordobić na PlayStation za sprawą dwóch tytułów – TEKKEN 2 i SOUL BLADE. NAMCO radzi sobie coraz lepiej z ujarzmianiem kolejnych bibliotek procedur, przez co ich gry z roku na rok wyglądają coraz lepiej. Nikogo nie zdziwi fakt, że już niedługo pojawią się dwie nowe pozycje kontynuujące dobrą tradycję firmy – TEKKEN 3 oraz SOUL BLADE 2. Wiadomo także, że NAMCO pracuje razem z firmą SQUARESOFT (autorzy FINAL FANTASY 7) nad grą EHRGEIZ, oczywiście trójwymiarowym mordobiciem.



Beast – Virgin



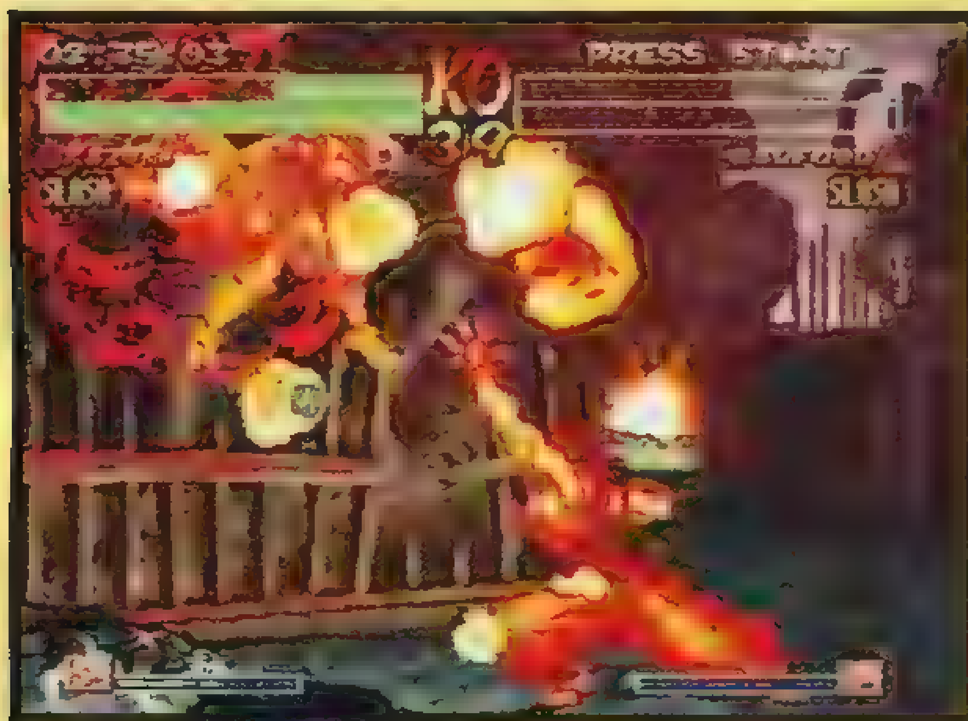


Warzard – Capcom

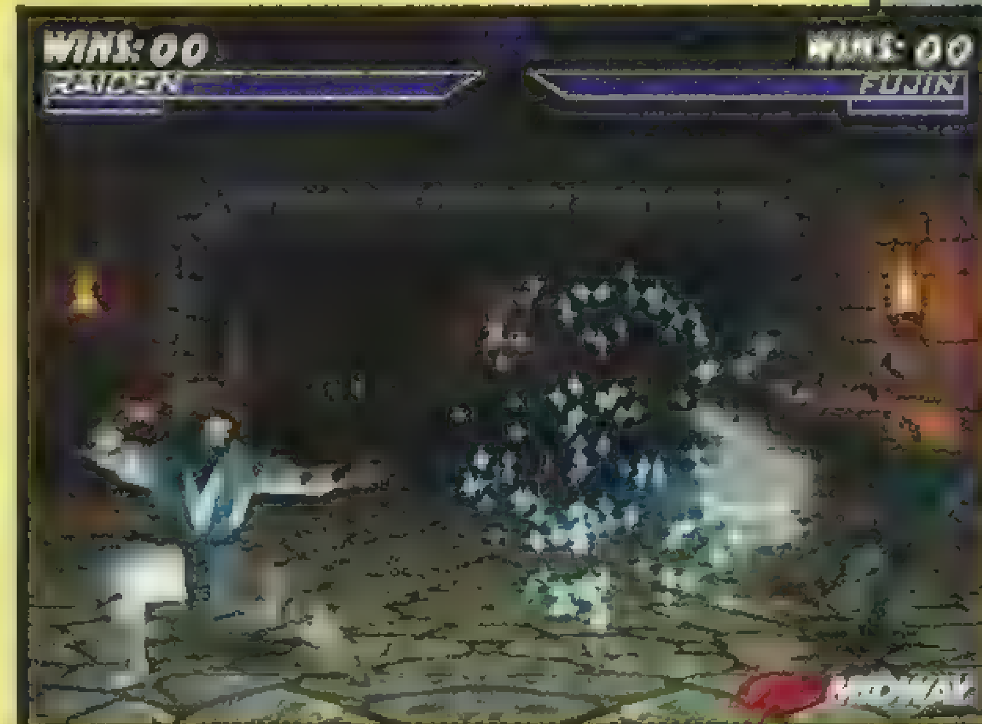
CAPCOM

Wywodzący się z Japonii mistrzowie dwuwymiarowych mordobić. Próbowali coś zrobić na PC wydając SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO i po słabych wynikach sprzedaży zaprzestali (prawa do X–MEN kupił od nich ACCLAIM i też już zaprzestał). Tymczasem obecnie CAPCOM konwertuje z automatów aż sześć dwuwymiarowych mordobić na konsole PlayStation i Saturn. Przeznaczony dla maniaków składak STREET FIGHTER COLLECTION zawiera trzy stare wersje nieśmiertelnego hitu, dużymi krokami zbliża się STREET FIGHTER 3, w Japonii pojawił się już X–MEN vs. STREET FIGHTER (crossover dwóch światów), MARVELL SUPER HEROES (komiksowi bohaterowie w akcji), DARKSTALKERS 3 (kolejna kontynuacja popularnej na automatach serii) oraz WARZARD (smoki, demony... klimat fantasy). Od jakiegoś czasu możemy też się zagrywać w STREET FIGHTER EX – pierwsze wejście ulicznych wojowników w trzeci wymiar.

Samurai Shodown – SNK



Mortal Kombat 4 – Midway ▼



SNK

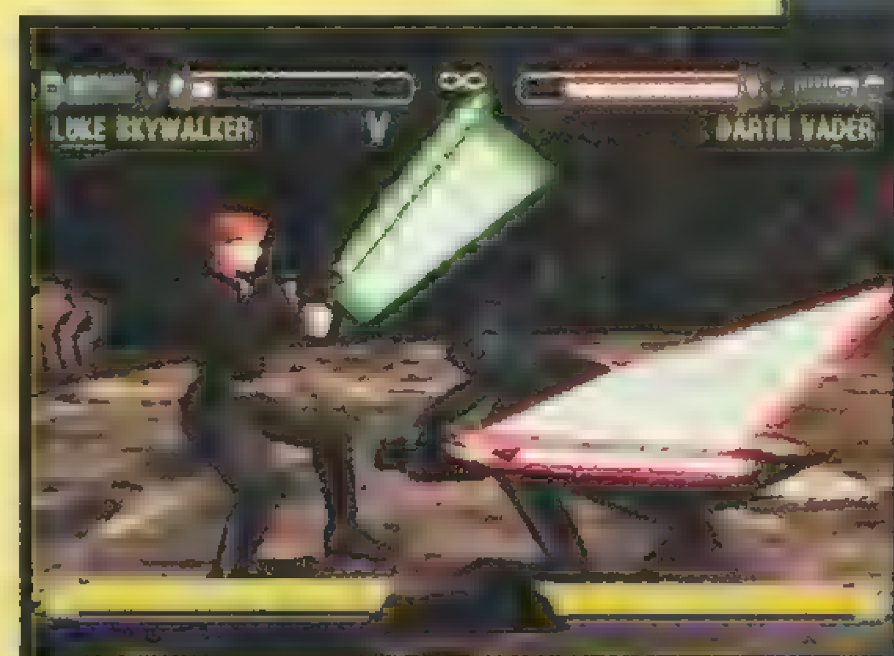
Kolejny japoński koncern, znany przede wszystkim miłośnikom salonów gier za sprawą serii SAMURAI SHODOWN, ART OF FIGHTING, KING OF FIGHTERS i FATAL FURY. Firma opracowuje obecnie dwuwymiarowe pozycje SAMURAI SHODOWN 4 i KING OF FIGHTERS '98 oraz przygotowuje się do debiutu w trzecim wymiarze za sprawą SAMURAI SHODOWN 64.

SQUARESOFT

Japończycy. Lada dzień pojawi się w Europie prawdziwy symulator walki na miecze BUSHIDO BLADE. Symulator – bo zawodnik może paść od jednego solidnego ciosu, a także dlatego, że w grze znajduje się tryb gry z widokiem z oczu zawodnika i możliwością połączenia dwóch konsol. Tymczasem Square kończy już BUSHIDO BLADE TSU – kontynuację pierwszego BB. Obiecują wszystko dwa razy lepsze, więc jest na co czekać. Nie zapominajmy też o grze EHRGEIZ, która powstaje w kooperacji z NAMCO.

MIDWAY

Amerykanie wydali właśnie na Nintendo 64 konwersję z automatu MACE: THE DARK AGES (klimat fantasy, walki na broń białą) i pracują nad konwersją MORTAL KOMBAT 4, która ma ukazać się nie później, niż za pół roku. Jest jeszcze MK MYTHOLOGIES: SUB–ZERO, ale to trochę z innej bajki. W kolejce czeka kontynuacja WAR GODS pt. BIOFREAKS.



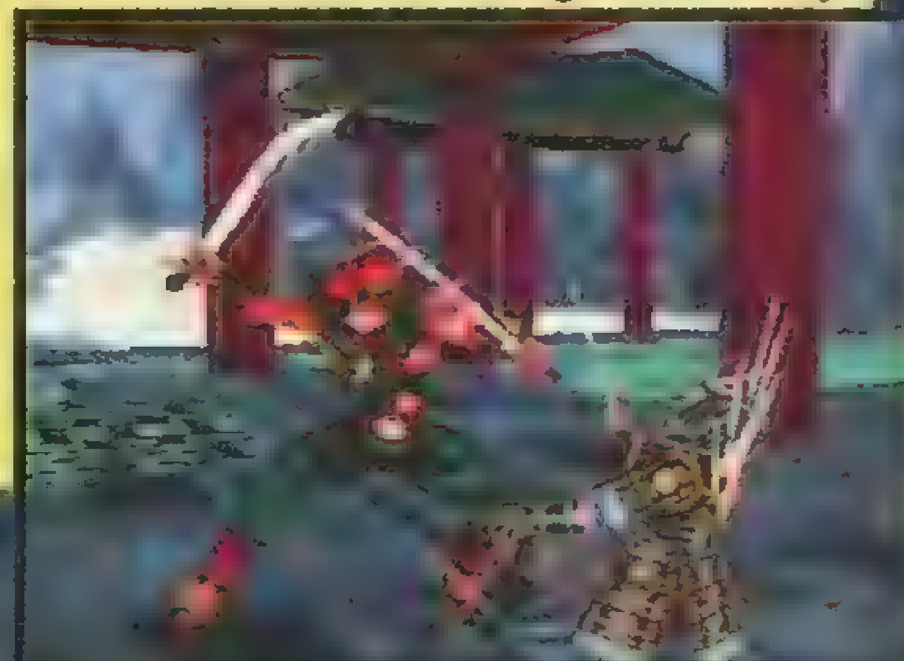
Star Wars: Masters of Teräs Käsi – Virgin ▼▲



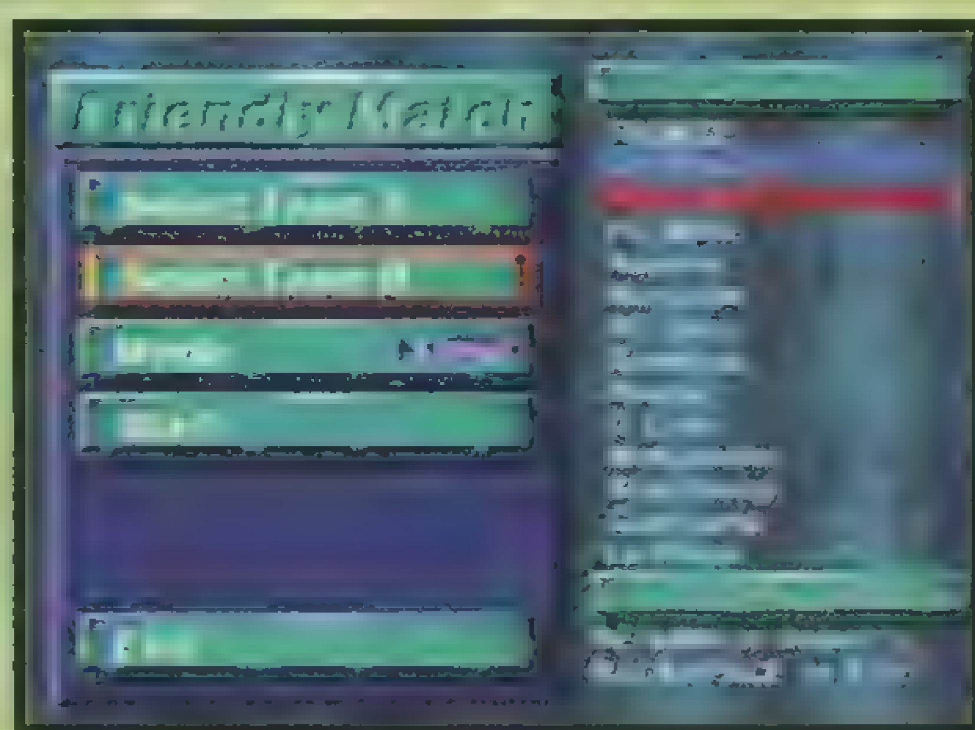
VIRGIN

Europejski koncern wydał właśnie w USA mordobicie w świecie Gwiezdnych Wojen – STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI. Będzie też dystrybuował bardzo dobrą grę BEAST (w Japonii nazywa się BLOODY ROAR), gdzie zawodnicy morfują się w krwiożercze bestie.

Mace: The Dark Ages – Midway







ADIDAS POWER SOCCER

W ubiegłym roku ukazała się na PSX całkiem fajna piłka nożna. Odróżniała ją od innych tego typu produkcji nietypowa konwencja i potraktowanie przepisów z przymrużeniem oka. Gra okazała się nawet sporym sukcesem finansowym, dlatego wydawcy postanowili odświeżyć pamięć graczy, publikując ten tytuł w cyklu platinum edition z obniżoną o 50% ceną. Dziś mamy przyjemność uruchomić tę gierkę na blaszakach ze skutkiem, który przeszedł moje najśmielsze oczekiwania.

Gra oferuje kilka standardowych trybów w postaci meczu towarzyskiego, ligi i pucharów. Pod tymi hasłami nic specjalnego się nie kryje, dlatego nie będę ich rozwijał. Do wyboru masz jedną z klubowych drużyn najsilniejszych piłkarsko państw Europy Zachodniej, co uważam za dość ograniczone rozwiązanie. Naturalnie rozgrywki nie mają wiele wspólnego z rzeczywistością. W wielkim przybliżeniu opierają się na tym, co oferuje liga angielska czy Bundesliga. W porównaniu z bogatymi rozgrywkami i zestawami drużyn z FIFA'98, a nawet ACTUA SOCCER 2 jest to przeciętny wynik.

Jednak w piłce nożnej najważniejsze są wydarzenia na boisku, grafika i miodność. A te elementy gry, niestety, są bardzo kiepskie, momentami wręcz żenujące. Szkoda, że brakuje również dobrego panelu taktycznego, ponieważ ogranicza się on jedynie do wyboru ustawienia zawodników na boisku. Trzeba zaznaczyć, że gra z przymrużeniem oka traktuje przepisy piłkarskie oraz pewne standardy. Rzekłbym nawet, że kładzie większy nacisk na odstępstwa niż na realia. Najbardziej widać to po tytule, w którym kłuje w oczy marka Adidasa. Jak się zapewne domyślacie, firma była głównym sponsorem gry, za co otrzymała pewne przywileje i bonusy. Pierwszym była wszechobecna nazwa. Drugim rozwiązaniem okazał się Predator Kick. Jest to strzał, po którym bramkarze nie mają nic do powiedzenia, jeśli tylko precyzyjnie go wykonasz. Takich nietypowych zagrań i tricków gra oferuje zdecydowanie więcej. Najfajniejszymi są brutalne wślizgi, naskoki korkami z rozbiegu na plecy przeciwnika, pchnięcia itd. Nie mniej widowiskowe są superstrzały, hiperpodania i wiele innych bajerów. Najlepiej samemu to zobaczyć. Powiem krótko – tego jeszcze w piłce nie było. Ten patent sprawdzał się na PSX, ale w przypadku PC zupełnie nie przypadł mi do gustu.



Ciężko tę grę wyczuć. Niemożliwe jest stosowanie w grze ulubionej taktyki. Nie wyobrażam też sobie, jak grać tu kontrą, długą piłką, pressingiem. Chyba bardziej nastawiono się na cuda niż pewne obowiązki każdej szanującej się gały. Po długim podaniu kamery dostają świra, czasem ciężko im nadążyć za akcją. Winny temu jest kiepsko zrobiony system widoków. Ograniczają się do czterech wariantów. Nie wiadomo, który wybrać, bo żaden nie jest doskonały. Pomoc w konstruowaniu akcji ofensywnych powinien nieść radar, ale nie spełnia on swoich funkcji praktycznych. Może gdyby grafika prezentowała wyższy poziom, grałoby się lepiej i więcej byłoby widać. W tym miejscu muszę wyrazić swój żal, ponieważ niska rozdzielczość w 1998 roku to skandal. Możecie sobie wyobrazić, jak kiepsko musi wyglądać grafika, zwłaszcza gdy w całości składa się ona z wektorów. Piłkarze są przez to słabo widoczni, w odległych widokach nie dojrzysz detali, a przy zbliżeniach robi się człowiekowi niedobrze. Nastroju nie poprawia żałosna animacja na P133. Przy takich wektorach i niskiej rozdzielczości jest to wręcz karygodne i absolutnie dla mnie niepojęte. Wydawało mi się, że ulgę przyniesie mi przynajmniej strona dźwiękowa gry, ale i tutaj się zawiodłem. Komentarze przypominają amatorską robotę. Brakuje im charakteru, zacięcia, trafności i swobody wypowiedzi. Odgłosy z boiska też nie stoją na wysokim poziomie. Trochę lepiej wypada strona muzyczna, ale na tle ogólnej tandety, specjalnie się nie wyróżnia.





Ponadto rozgrywanie meczu w ogóle się nie klei. Akcjom brakuje polotu, dynamiki. Piłkarze poruszają się niemrawo. Jednak najbardziej denerwują mnie przyjęcia piłki, po których zawodnik zawsze dostaje drgawek i przekłada piłkę na drugą nogę. Wygląda to tak kiepsko, że lepiej radzili sobie z tym goście z SENSIBLE SOCCER.

Moim zdaniem, ukazanie się tej gry jest jakimś nieporozumieniem i błędem wydawcy. Przy takiej konkurencji i możliwościach technicznych gra nie ma żadnych szans na zaistnienie na rynku, nawet gdyby kosztowała 20 zł. Stanowczo odradzam zakup ADIDAS POWER SOCCER, ponieważ byłaby to strata czasu i pieniędzy. Zdecydowanie wolę ACTUA SOCCER 2, a nawet FIFA'98!!!

Wicik

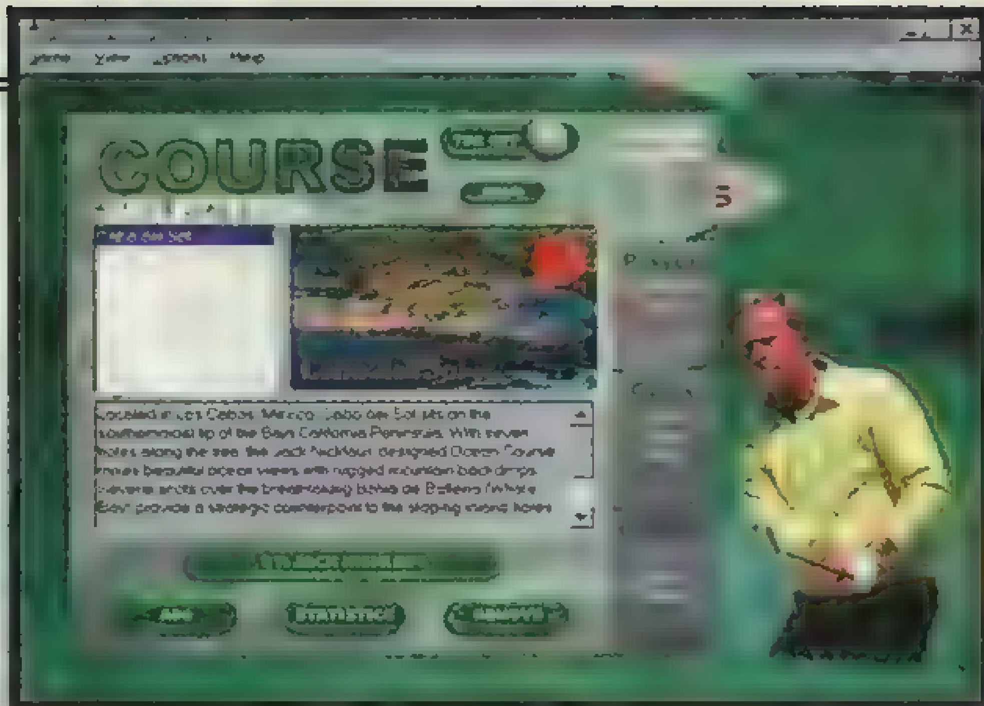


Psygnosis

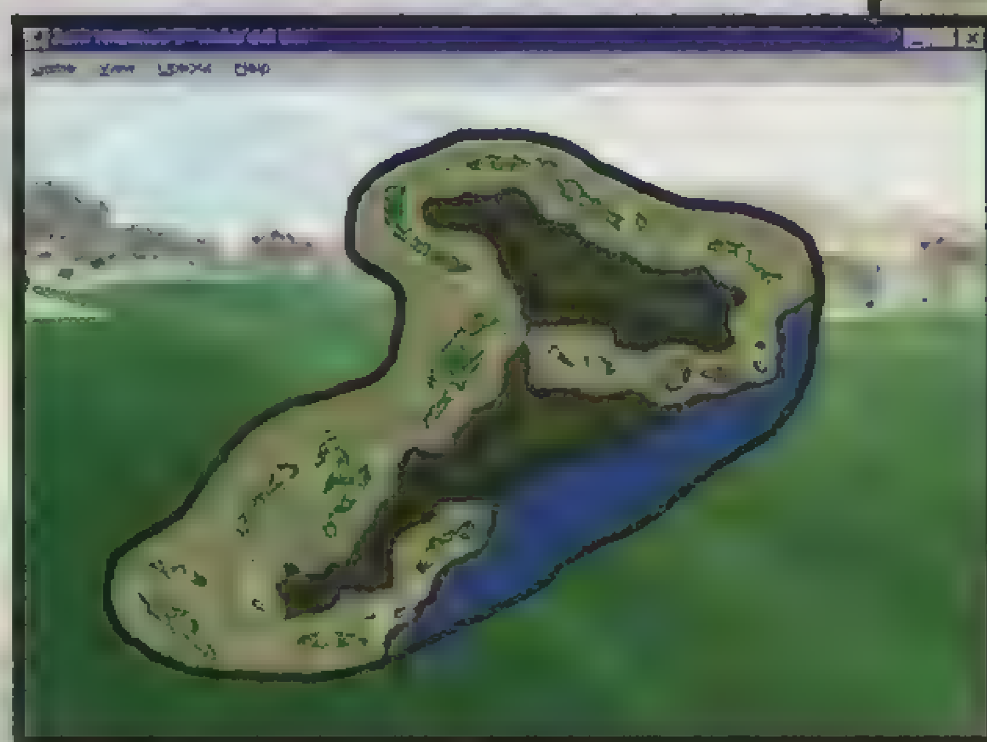
DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: 155⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 2/10

JACK NICKLAUS 5







Temat golfów jest w Stanach wałkowany nagminnie. W przeciągu roku ukazują się przynajmniej trzy pozycje, które konkurują ze sobą pod względem wykonania i miodności. Obecnie walka odbywa się pomiędzy liniami produktów PGA, LINKS oraz JACK NICKLAUS. Szczerze mówiąc, ciężko jednoznacznie wskazać faworyta, ponieważ każda z tych gier charakteryzuje się najwyższą jakością. Na pewno warto zwrócić uwagę na JACK NICKLAUS 5, najnowszą odsłonę firmy ACCOLADE, która nie tak dawno wydała JACK NICKLAUS 4. Poprzednia wersja zaciekawiła mnie wyśmienitą grafiką oraz prostotą obsługi, dlatego obawiałem się, że w nowym, tak szybko wydanym sequelu, nie zobaczę znaczących zmian. Z drugiej strony zdziwiony jestem, że tak szybko pojawia się nowa wersja gry, ale okres świąt rządzi się własnymi prawami.

Pod względem systemu rozgrywek golfik nie wnosi do gatunku nic specjalnego. Dostępne są klasyczne tryby praktyki i mistrzostw. Gra umożliwia zabawę sieciową, przez Internet i na jednym komputerze. Na pewno ciekawostką jest możliwość edycji torów w oparciu o własne koncepcje i te, zawarte na kompakcie. Wobec tego masz okazję przedłużyć obcowanie z JACK NICKLAUS 5 w nieskończoność, co należy podkreślić. Edytor ma przyjemną i przejrzystą konstrukcję, dlatego problemy nie powinny cię spotykać.



Jeśli już na takowy natrafisz, wszystko jest jasno wytłumaczone w instrukcji oraz w formie elektronicznej. Przewodnik uruchamiany integralnie razem z grą nawet bardziej mi się podobał, ponieważ pozwalał natychmiastowo wyszukać interesujące nas zagadnienia.

Gdy już się zdecydujesz na jeden z torów, proponuję poszperać w opcjach i popracować nad wyglądem zawodnika. Naturalnie panel konfiguracyjny uwzględnia nawet najbardziej wybredne potrzeby Sarmatów i Mudżahedinów. Z kolei w myśl zasady „szata zdobi człowieka" powinieneś spędzić trochę czasu nad określeniem własnej płci, koloru skóry, owłosienia oraz zewnętrznej warstwy ubrania. Niestety, wąchaczy i majtkofilów muszę zmartwić, bowiem „gra nie oddaje tobie, co kryje w sobie".

Po ceregielach kontemplacyjno–decyzyjnych przychodzi czas na prawdziwy sprawdzian. Od razu da się zauważyć nieprawdopodobnie wykonanych golfistów. Teraz można zrozumieć niekończącą się listę płac z magikami od efektów 3D, animacji itd. Z początku myślałem, że to tylko bajer, ale jak widać, jest to szczera prawda. Zawodnicy wyglądają jak prawdziwi. Każdy ich ruch jest żywcem przeniesiony z ruchów mistrzów sztuki, dzięki technice motion capture, stosowanej powszechnie w grach zespołowych. W przeciwieństwie do LINKS LS, zawodnicy nie są digitalizowani, na korzyść doskonałych tekstur i wykończeń. Taka otwarta konstrukcja pozwala do woli grzebać w edytorze. Przy zdigitalizowanym gościu wiele się nie da zrobić. Poza tym każda postać zbudowana jest z 2000 polygonów, co w przypadku PC i golfa jest niezłym osiągnięciem.

Gra jest prosta w obsłudze, a przez to lekka i przyjemna. Nie musisz więc sięgać do instrukcji, kombinować z uderzeniem, gdyż każda czynność przychodzi sama. Dużą swobodę dają też zmienne widoki i system okienek pomocniczych. Dzięki temu widzisz więcej, szybciej i dokładniej. Naturalnie, przełączenie kamery ogranicza się do dwóch kliknięć myszką i leniwego przesunięcia kursora. Mimo że wszystkie opcje i funkcje gry masz pod ręką, pole widzenia nie jest wcale ograniczone, co zdarzało się w innych grach.

Warto podkreślić, że każdy tor jest starannie wykonany, charakteryzuje się mnogością detali i sporą liczbą dołków. Grafika jest ładna, nienaganna, może



trochę zbyt statyczna, ale kolejne plansze ładują się dzięki temu natychmiastowo. Doskonale prezentują się efekty dźwiękowe w postaci odgłosów przyrody. Grając, odrywasz się od rzeczywistości i przenosisz się na rozległe tereny pola golfowego. Całkiem fajnie brzmi również komentarz, który mile uzupełnia multimedialną stronę gry.

Gra jest dobra, a momentami bardzo dobra. Niestety, te same, a na pewno podobne rozwiązania występują w JACK NICKLAUS 4. W nowej odsłonie jest co prawda kilka kosmetycznych zmian, chociażby w podręcznym menu, ale czy warto inwestować w nową wersję gry, za którą nie tak dawno wydało się równowartość 50 dolców? Na pewno mogą to zrobić ci, którzy nigdy się z tą grą nie zetknęli, pomimo nie najwyższej oceny. Nie jest ona wynikiem jakości gry, tylko wtórności pewnych rozwiązań.

Wicik



Accolade/EA

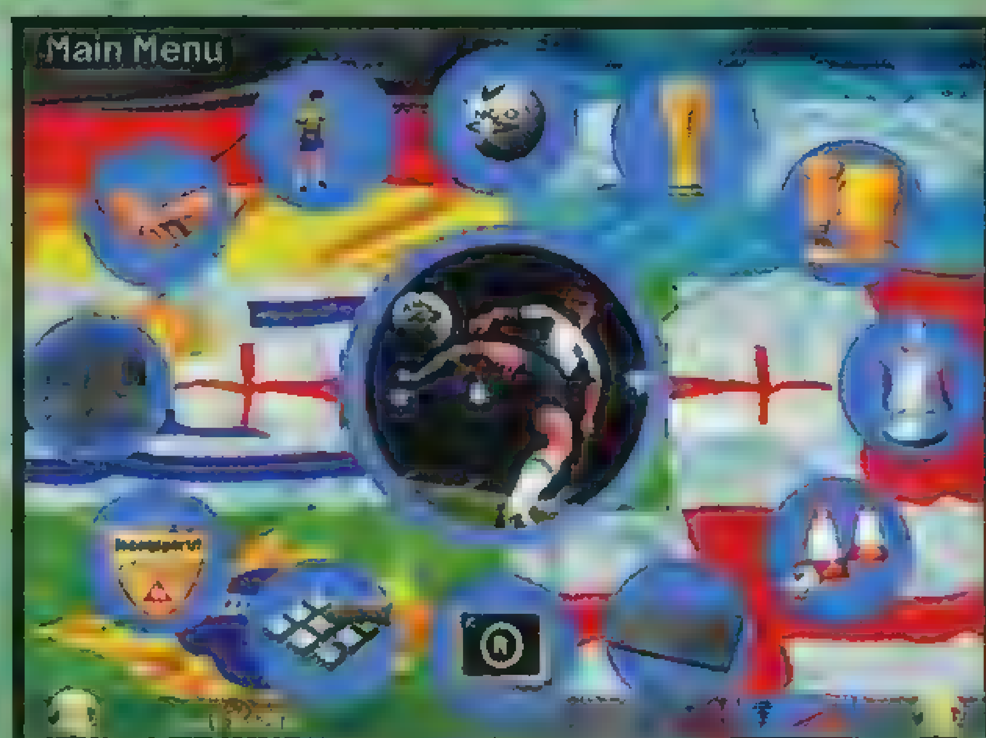
DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

KICKOFF 98







Piłki nożne na PC przeżywają ostatnio regres. Zawiodłem się na FIFA'98, która poza szatą graficzną niczym nie zadziwia, konwersja z Saturna WORLDWIDE SOCCER wypadła dobrze, ale nie rewelacyjnie. Sytuację tę może zmienić nowa odsłona SENSIBLA oraz KICK OFF '98. Jak zapewne pamiętacie, stary, dwuwymiarowy KICK OFF był jedną z najlepszych piłek kopanych na Amidze i Atari ST. Charakteryzowała go doskonała miodność i ultraszybkość rozgrywanych meczów. Nie przeszkadzał specjalnie mało praktyczny widok z lotu ptaka oraz ograniczone pole widzenia boiska. Z czasem stary system zaczął ewoluować do widoku izometrycznego, aby na sam koniec przenieść się w trzy wymiary. Początek tej drogi mieliśmy przy wydaniu KICK OFF '96, rok później zmieniła się w tytule cyferka do 97 oraz oprawa graficzna. Obecnie rozwojowi uległa również oprawa graficzna i animacja, ale daleko jej do poziomu prezentowanego w FIFA '98.

KICK OFF '98 oferuje kilka wyśmienitych trybów zabawy dostępnej w gronie maksimum ośmiu osób. Są nimi: trzy rodzaje meczów towarzyskich, puchar, turniej mistrzostw świata, liga oraz rewelacyjna praktyka. Szczerze powiedziawszy, praktyka, pomimo wiadomego przeznaczenia, może służyć jako dodatkowa gra zawarta w grze głównej, ponieważ podzielona jest na osiem składników. Najciekawszymi są wślizgi, dośrodkowania oraz stałe fragmenty gry. W przypadku prawidłowego wykonania ćwiczenia, uzyskujesz punkty. Skucha daje punkty przeciwnikowi. Muszę przyznać, że się nieźle bawiłem podczas ćwiczeń w akcji „jeden na jednego". Nie mniej ciekawe są mecze towarzyskie, bowiem możesz rozegrać partyjkę na bocznym boisku drużynami bez nazw, bez obecności publiki, fleszów, komentarzy i całego zgiełku. Przypomina to meczyk z kumplami w niedzielny, majowy poranek.

Do dyspozycji masz jedną z drużyn narodowych zrzeszonych w FIFA, które brały bezpośrednio udział w eliminacjach do mistrzostw świata we Francji. Nie ma drużyn klubowych, nawet tych najlepszych. Jest za to możliwość wyedytowania własnego dream team, z zawodników dostępnych w grze lub stworzenia własnej paczki. Podoba mi się ingerencja gracza w wygląd każdego zawodnika. Jeśli chcesz mieć drużynę opartą na brodatych czarnych, nie ma sprawy. Każdy z nich może mieć nawet blond włosie, pociągłą twarz, a nawet smerfobródki.

Najbardziej podoba mi się miodność i dynamika rozgrywanych meczyków. Praktycznie cały czas coś się dzieje. Twoja uwaga musi być skupiona, bowiem moment niezdecydowania równa się utracie gola. Przeciwnik prezentuje całkiem niezły poziom, aczkolwiek denerwujące są wycofania z pola karnego na własną połowę i dalekie loby w kierunku narożnika boiska. Z punktu widzenia logiki piłkarskiej nie ma to najmniejszego sensu. Czasem zawodzą bramkarze, którzy nie wychodzą przy sytuacji sam na sam lub do bezpańskich piłek na polu karnym. Te niedociągnięcia można zniwelować poprzez wybór odpowiedniej taktyki i ustawienia zawodników na boisku. W przypadku ustawienia podoba mi się ogromny wachlarz wariantów dostępnych dla każdej formacji. Najważniejszy jest fakt, że roszady dokonują się przy tej samej ilości obrońców! Czasem ciężko wyprowadzić akcję zaczepną, zwłaszcza kontrę, ponieważ widać małą część boiska. Co prawda dostępne są cztery widoki i aż dziewięć zbliżeń dla każdego z nich, jednak z punktu widzenia gracza pragnącego wiedzieć, gdzie znajduje się linia ataku, w momencie gdy piłkę wyprowadza obrona, jest to nieprzydatne. Funkcję pomocniczą pełni w tym przypadku skaner, lecz marnie pomaga. Gdy już się przyzwyczaisz, zagłębisz się w świat ciekawych podań, strzałów, wślizgów i cudownych bramek. Przy czteroprzyciskowym systemie sterowania, możliwości masz mnóstwo. Szkoda, że czasem zawodzi animacja zawodników, która na tle FIFA'98 prezentuje się słabo. Tak samo nie najlepsze są wektory, z których skonstruowani są gracze oraz proporcje nóg w stosunku do tułowia. Bez Voodoo ciężko osiągnąć szczyt marzeń. Jednak gra uruchamia się już w DOSie w rozdzielczość 800x600 i o dziwo, działa płynnie. Nie najlepszy komantarz i dobrą, aczkolwiek gorszą od tej z FIFA'98 grafikę, wynagradza wysoka miodność, która zostawia w tyle królową gał na PC. Zapewne narażę się niejednemu miłośnikowi piłek kopanych, ale PC schodzi na psy, ponieważ ani FIFA'98 ani KICK OFF'98 nie dały mi tego, czego oczekiwałem. Ocena końcowa, pomimo że słabsza od FIFA'98, nie oznacza, że gra jest gorsza. Jest to wynik wszystkich za i przeciw wpływających na werdykt. Na razie wśród piłek nożnych „numero uno" jest ISSN na PSX i basta!

Wicik





Anco

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: 160,00
PC DOS/WIN'95 — Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 53

OCENA: 6/10

INSANE SPEEDWAY

Co to jest żużel i z czym to się je, wie dokładnie olbrzymia rzesza kibiców z naszego kraju. Nic więc dziwnego, że przy takiej popularności żużla zrodził się pomysł stworzenia managera, umożliwiającego graczom kontrolę nad jedną z drużyn pierwszej lub drugiej ligi. Realizacji tej pierwszej gry na PC z prawdziwego zdarzenia opartej na realiach żużlowych podjęła się tarnowska grupa INSANE. Jeśli potraktować INSANE SPEEDWAY jako produkt przecierający szlak, to wówczas należy go uznać za całkiem niezły. Jeśli jednak spojrzeć na tę grę okiem maniaka sportu żużlowego, który chodzi na mecze od wielu lat, muszę stwierdzić, że jeszcze bardzo wiele tej grze do doskonałości brakuje.

Podstawą w managerach jest przyjazna obsługa i pod tym względem INSANE wypada przyzwoicie, nie sprawia kłopotów, a wszystkie opcje i ekrany są estetycznie wykonane. Można się jedynie przyczepić do graficznego odwzorowania biegów żużlowych. Oprawa dźwiękowa wypada w miarę dobrze. Tych kilka muzyczek nie nudzi się zbyt szybko, a charakterystyczny efekt pracy maszyny żużlowej to zdigitalizowany autentyk. Na słowo pochwały zasługuje dołączenie do instrukcji regulaminu Drużynowych Mistrzostw Polski rozgrywanych pod egidą PZMotu. Jest to lektura niezbędna dla każdego gracza spoza ośrodków żużlowych, wyjaśnia bowiem wszystkie niuanse, na które natrafić można w trakcie rozgrywania meczów żużlowych (np. wprowadzanie rezerw i nominowanie zawodników do dwóch ostatnich biegów).

Ogólnie pod względem technicznym gra prezentuje się dobrze. Dużo gorzej jest ze stroną merytoryczną. Daje się to zauważyć w statystykach poszczególnych zespołów. Aktualny Indywidualny Mistrz Polski – Jacek Krzyżaniak (Apator DGG Toruń) ma charakterystykę średniaka. Jeszcze gorzej z czwartym zawodnikiem IMP – Mirkiem Kowalikiem (Apator), któremu dorównują nieopierzeni juniorzy z Piły, a także zupełny średniak Waldemar Cieślewicz z Jutrzenki/Polonii Bydgoszcz. Zupełnie nie wiem, według jakiego klucza opracowano te dane. Czy twórcy brali pod uwagę osiągnięcia z sezonu 1996 czy też już po sezonie 1997? I tak w obu przypadkach sytuacje wydają mi się komiczne. Jak już się czepiam opisów zawodników, to jeszcze dodam, że nasze „asy" ligi żużlowej zachowują się na ogół zupełnie inaczej w meczach rozgrywanych na macierzystym torze, a zupełnie inaczej na wyjeździe. Do tego każdy zawodnik ma przecież swoje ulubione tory, lepiej czuje się na różnych rodzajach nawierzchni, a to także nie zostało uwzględnione.

Prowadzenie klubu żużlowego to nie tylko rozgrywanie poszczególnych meczów, ale i cała masa innych spraw. Szef drużyny musi dbać o finanse, przygotowanie motocykli, zawodników, stadionu itd. W INSANE SPEEDWAY zawarto wiele tego typu opcji, ale już po kilku godzinach grania okazuje się, że to wszystko jest tylko niewielką namiastką prawdziwej sytuacji i chciałoby się dużo więcej. Szczególnie brakowało mi takich smaczków, jak wynajmowanie znanych mechaników albo zakupy poszczególnych części motocykla. Dla kibica żużlowego byłby to duży plus.

Kolejnym z wielu mankamentów jest sposób przygotowywania drużyny do meczu. Nie ma możliwości ustalania warunków torowych, na których mogliby trenować zawodnicy. Gdy mecz jest rozgrywany u siebie, można przygotować odpowiednio tor i motocykle pod niego, ale jeśli mecz jest na wyjeździe, to motocykle przygotowuje się praktycznie w ciemno. To jest absurdalne rozwiązanie, przecież motocykle, przełożenia, opony, to wszystko powinno być ustawiane w trakcie meczu. Podczas rzeczywistych spotkań stan nawierzchni zmienia się w miarę kolejnych biegów, a tu nic.

Sam przebieg meczu też pozostawia wiele do życzenia. Ingerować można tylko w ustawienia drużyny. Nie można pobawić się tak ważnymi czynnikami dla przebiegu spotkania, jak zmiana przełożenia, wybór opon, sprzęgła, czy pożyczyć od kolegi z drużyny motocykl. Poza tym, panowie autorzy, skąd gracze mają wiedzieć, jakie ustalać premie punktowe zawodnikom? Ja sam jestem kibicem żużlowym od wielu lat i mogę tylko przypuszczać, ile zarabiają zawodnicy z mojego miejscowego klubu, a już na pewno nie mam pojęcia, ile należy płacić ekipie medycznej.

Przyznaję, że nie chciałem aż tak dyskredytować tej gry, ale miarka się przebrała, gdy w trakcie rozgrywek drugiej ligi pomiędzy klubami z Grudziądza a Tarnowa padł wynik 34:56. W prawdziwych rozgrywkach drużyna z Tarnowa nie dość, że nie wygrała, to jeszcze otrzymała prawdziwe baty. Jak ma się to do realizmu, który jest hasłem reklamowym? Ogólnie INSANE zadowoli mniej wybrednych graczy, szczególnie tych nie przykładających uwagi do detali i realizmu. A może po prostu to ja za dużo wymagam?

Rif

Insane/Marksoft

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 69⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX, 8 MB RAM

DEMO: CD 51

OCENA: 4/10







W ubiegłym miesiącu cały świat zachwycał się FIFA'98. Ja osobiście czułem spory niedosyt, bo za wyjątkiem wyśmienitej oprawy graficznej, nie udało mi się wycisnąć z tej gry zadowalającej mnie porcji miodu. Ale i tak dało się zauważyć duży postęp w stosunku do wersji ubiegłorocznej. Tymczasem ostatnio głośno było na rynku za sprawą najsilniejszego konkurenta przeboju EA SPORTS, produktu firmy GREMLIN, która planuje podbić świat swoim najnowszym przebojem ACTUA SOCCER 2. O ile pamiętacie, ACTUA SOCCER ukazała się już dwa lata temu, w tym samym okresie co FIFA'96. Jak na tamte czasy, charakteryzowała się doskonałą grafiką 3D, lepszą niż FIFA'96, ale miodność tej produkcji nie była zbyt wysoka. Potem, nie wiedzieć czemu, firma GREMLIN wypuszczała kilka razy tę samą grę, ale pod nieznacznie zmienionym tytułem, z nowymi rozgrywkami i nowymi składami. Moim zdaniem był to produkt wtórny, który wyciągał kasę z kieszeni naiwniaków. Na szczęście stare praktyki poszły w niepamięć, bowiem wielkimi krokami i z wielkim hukiem nadeszła ACTUA SOCCER 2, która odcina się od tego, co było kiedyś.

Po uruchomieniu gry oczom twym ukaże się efektowne intro, które podobnie jak te z FIFA'98 wgniata w fotel rozmachem wykonania i treścią. Potem przyjdzie czas na zasadniczą grę, która podzielona jest na kilka standardowych trybów. Szczerze mówiąc, niczym specjalnym się one od innych gier nie różnią, tyle że nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Spytacie – dlaczego? Ano dlatego, że gra opiera się na zestawie kilkudziesięciu reprezentacji narodowych z całego świata, w tym polskich orłów. Nazwiska oraz składy są naturalnie prawdziwe i na czasie, co jest oczywiście plusem. Jeśli gra zawiera tylko drużyny narodowe, a za pół roku odbędą się Mistrzostwa Świata we Francji, to oczywiste jest, że rozgrywki powinny obejmować eliminacje oraz turniej mistrzowski, ale tak niestety nie jest. Powód jest prosty. Otóż EA SPORTS wykupiła na wyłączność wszystkie prawa do używania nazwy Mistrzostw Świata, wszelkich znaków towarowych, wykorzystywania rozgrywek związanych z tą imprezą oraz symboli graficznych FIFA i UEFA. W takiej sytuacji konkurencyjne produkty znalazły się w gorszej pozycji wyjściowej. Wobec tego ACTUA SOCCER 2 musiała się ratować czymś innym. W tym celu do promocji i reklamy gry został zatrudniony Alan Shearer, którego twarz i nazwisko przewijają się na każdym kroku.

Oprócz standardowych rozgrywek, dostępne są również pojedynki dla wielu graczy. Kilku graczy może się spotkać na sieci lokalnej i na Internecie. Warte kilku słów są również scenariusze, których w sumie jest piętnaście. Ten patent jako pierwsi zastosowali już autorzy superhitu INTERNATIONAL SUPERASTAR SOCCER PRO w wersji na Nintendo 64. Polegał on na tym, że włączałeś się do gry na kilkanaście minut przez zakończeniem pojedynku. Twoim zadaniem było utrzymanie wyniku albo strzelenie dwóch bramek w ciągu 10 minut. Albo: jest 88 minuta meczu, a ty bronisz karny i przegrywasz 1:2 – musisz obronić karny, strzelić bramkę w 2 minuty i doprowadzić do dogrywki.



W dogrywce musisz strzelić bramkę, żeby zrealizować scenariusz. Obłęd!!!

Na Nintendo 64 scenariusze opierały się na prawdziwych wydarzeniach ze współczesnej historii futbolu, zwłaszcza z Mistrzostw Europy. Niestety, ACTUA 2 tego nie zawiera, ale i tak są one na wielkim bajerze. W dziedzinie piłek kopanych na PC czegoś takiego jeszcze nie było! Tym, którzy poznali już wszystkie tajniki gry, proponuję na koniec pobawić się edycją ukochanej drużyny, poszczególnych zawodników i stadionu. Dosłownie możesz zrobić tu wszystko: wykreować od podstaw drużynę, wprowadzić własną nazwę, nowe nazwiska, poszperać w wyglądzie każdego zawodnika oraz wybrać stroje. Po raz drugi całusy dla pomysłodawców!

Maksymalny czadzior rozpoczyna się dopiero po gwizdku sędziego. Przed tym proponuję ustalić taktykę, skład, ustawienie na boisku. Moim zdaniem, producent podszedł do tego niedbale i nie rozwinął tego w stopniu zadowalającym. Ale rozumiem to, bo ACTUA SOCCER 2 ma mieć charakter wybitnie zręcznościowy, zbliżony do gały z automatów, z jak najmniejszym procentem spowalniaczy, przerywników i kombinacji – takie przeciwieństwo FIFA'98.



Gdy zawodnicy rozbiegną się na swoich połowach i mecz się rozpocznie, zostaniesz zauroczony swobodą ruchów. Zaledwie cztery przyciski funkcyjne pozwalają wykonać niemal każde zagranie. Poprzez swobodę ruchów mam na myśli płynność konstruowanych i przeprowadzanych akcji zaczepnych. Podanie krótkie i długie wykonuje się z taką gracją i precyzją, że aż przyjemnie się patrzy. To się naprawdę czuje! Odnosisz wręcz wrażenie, jakbyś sam znajdował się na boisku. Takie doznania potęguje wielokamerowy system ukazania meczu. Praktycznie wszystko staje się dzięki temu widoczne, nawet najbardziej skomplikowane zagranie i trik. Podoba mi się, że przy kamerze ustawionej za bramką, podobnie jak to miało miejsce w przypadku SENSIBLE SOCCER, możesz klawiaturą numeryczną dokonywać szereg zbliżeń





ACTUA SOCCER 2



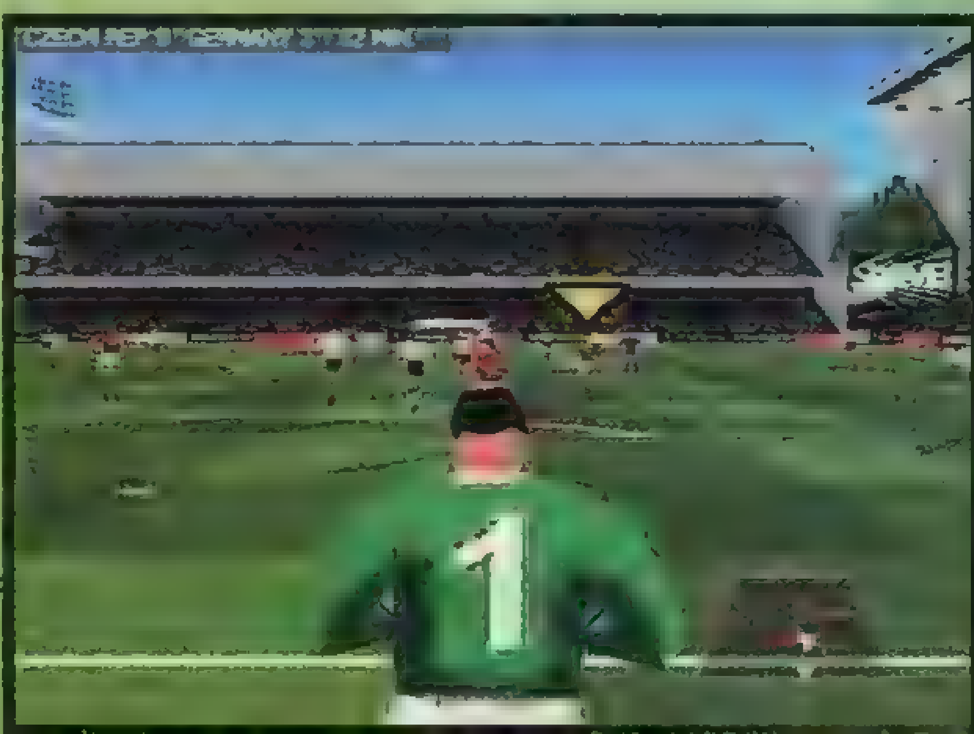
i oddaleń. Odnosisz przez to wrażenie, jakbyś siedział wysoko na koronie stadionu lub stał za bramką na stanowiskach fotoreporterów. Jakby tego było mało, widok możesz obracać dokoła własnej osi w trakcie meczu, a gra ani na moment nie zwalnia! Dokonuje się to w tak naturalny i płynny sposób, że człowiek przyglądający się temu z boku odnosi wrażenie, jakby oglądał spektakl w telewizji.

Samo granie określiłbym jako szczyt miodu wyciśniętego z PeCeta na przełomie lat 97/98. Tego na pewno nie da się powiedzieć o ślamazarnej i nudnej FIFA'98! Na pewno największy wpływ ma na to wspomniane ultrafajoskie sterowanie. Drugim atutem jest nieziemska szybkość przeprowadzanych akcji. Czasem piłka przemieszcza się od bramki do bramki tak szybko, że nawet nie wiesz, kiedy to się wydarzyło. Ortodoksi, wymagający od gry absolutnego realizmu, będą mieli to grze za złe. Ja natomiast jestem właśnie za dynamiką, ponieważ to ona dostarcza graczowi najwięcej radości.

Prowadzenie piłki jest tutaj o wiele prostsze niż w innych gatach. Ciężko jest ją stracić. Problemy pojawiają się, gdy uaktywnisz klawisz turbo. Raptownie wówczas przyspieszasz, wypuszczając piłkę przed siebie, co zazwyczaj kończy się trudnością w ponownym opanowaniu gały. Jest to ewidentny ukłon w kierunku realizmu. Zauważyłem, że najlepiej został opracowany system gry z kontry, bowiem przy skomasowanym ataku przeciwnika i odebraniu mu piłki w okolicach własnego pola karnego jesteś w stanie jednym krótkim albo i długim podaniem uruchomić napastnika, który na pełnym biegu wpada w pole karne drużyny przeciwnej. Dalej wszystko zależy od ciebie, bowiem strzelenie bramki w tej grze to prawdziwa sztuka. Bramkarze zazwyczaj bronią fantastycznie, rzucając się na piłkę jak koty. I nie ma się co dziwić, skoro w grze króluje motion capture, do którego zaangażowani zostali najwięksi szpeniowie ligi angielskiej z szeryfem Alanem Shearerem na czele. Doskonałe robinsonady bramkarzy są niczym, w porównaniu z zapierającymi dech w piersiach wślizgami i strzałami z pierwszej piłki. Po strzeleniu gola kolejna niespodzianka – w powtórce komputer sam rysuje linię lotu piłki, czas, jaki potrzebowała ona na zatrzepotanie w siatce oraz odległość, z jakiej padł strzał. Muszę przyznać, że tego się nie spodziewałem.



Gra nie byłaby tak fajna, gdyby nie najwyższej jakości oprawa graficzna i dźwiękowa. Z rzeczy słyszalnych, najwięcej słychać muzyki, która jest w porządeczku. Drugim mocnym punktem odgłosów są bardzo fajne i żywiołowe komentarze. Podobały mi się one bardziej od tych z FIFA'98 nie dlatego, że były o niebo lepsze – po prostu poczułem wreszcie powiew świeżości. Na medal zasługują odgłosy stadionowe z oklaskami po każdej efektownej akcji. Publiczność szaleje, piłkarze jęczą, piłka świszcze przy olbrzymiej prędkości. Właśnie tego mi było trzeba.



Najbardziej podoba mi się jednak grafika! Bardzo fajnie wyglądają piłkarze, pomimo że zbudowani są z czystych, niewygładzonych wektorów. Brak tekstur wcale mi nie przeszkadza. Trawa na boisku wygląda jak żywa, trybuny są kolorowe. Grając, czujesz na sobie ciężar licznej publiczności i przestrzeni. Boisko w stosunku do całego stadionu prezentuje się jak kropla w morzu, tak jak ma to miejsce w rzeczywistości. Oczywiście do pełnego rozkoszowania się przepychem grafiki niezbędny jest chip 3Dfx, bez którego nie działa dziś poprawnie żadna gra. Brak tego urządzenia odbierze ci przynajmniej 40% radości z grania, przez ograniczona paletę kolorów, brzydsze tekstury i gorszą płynność animacji. Warto wiedzieć, że gra działa bardzo dobrze już na Pentium 133!



O tej grze da się powiedzieć tylko jedno: obecnie jest to najlepsza piłka nożna wydana w 1997 roku na PC. Na pewno nie jest to szczyt marzeń i możliwości, ale też na pewno gra jest lepsza od przereklamowanej FIFA'98. Dzięki tej grze uwierzyłem w PC. Doskonała oprawa multimedialna idzie wreszcie w parze z najwyższej jakości miodnością, zbliżoną do gier konsolowych i automatowych. Gdyby mój monitor miał więcej cali, każdy dałby się nabrać, że gram na najnowszym automacie NAMCO albo SEGA. Polecam tę grę wszystkim fanatykom piłki kopanej, którzy nie kupili jeszcze FIFA'98, bo na prawdę warto tę grę mieć. Pamiętajcie również, że lada dzień objawi się nam nowa odsłona w pełni trójwymiarowej SENSIBLE SOCCER!

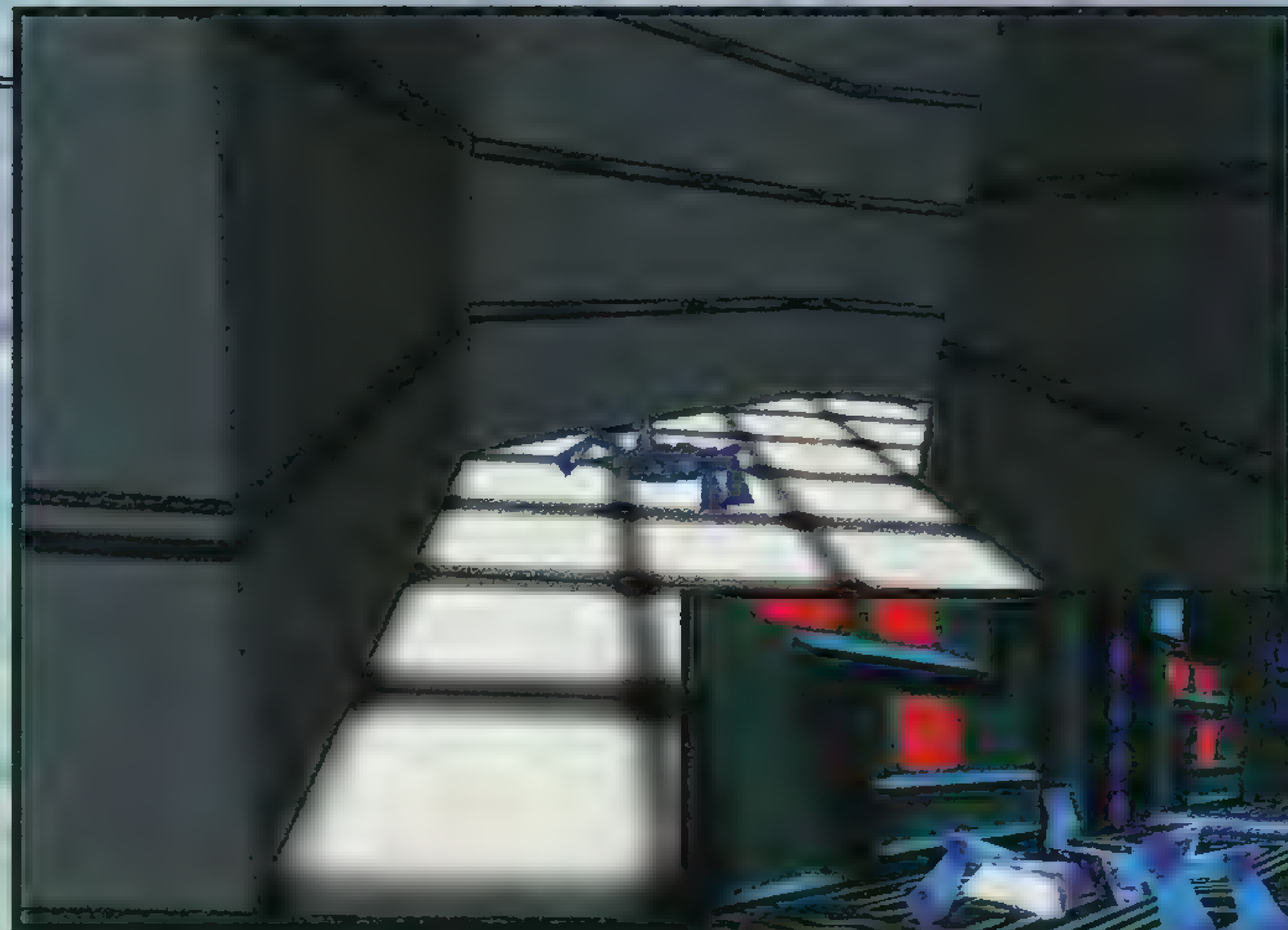
Wicik

Gremlin Interactive

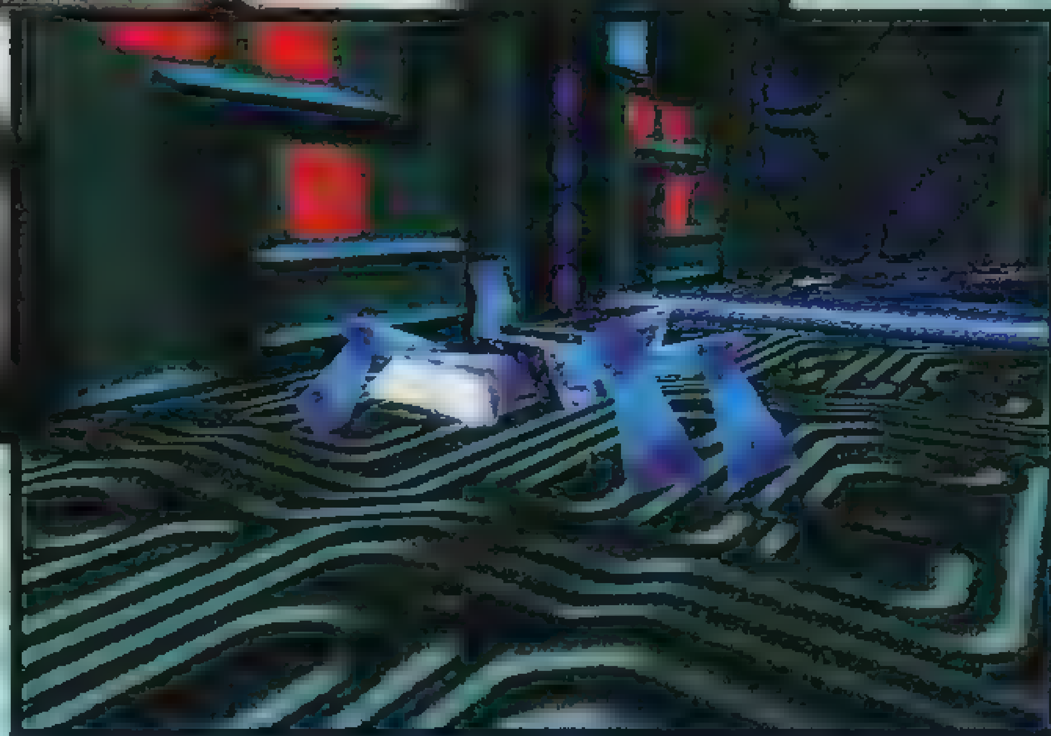
DYSTRYBUTOR PC – LEM | CENA: -⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 | Min. Pentium 90, 16 MB RAM

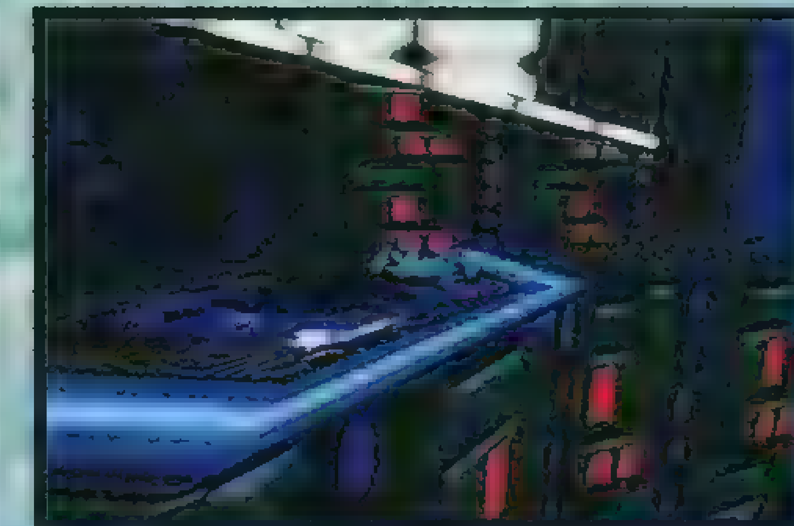
DEMO: CD 53

OCENA: 8/10









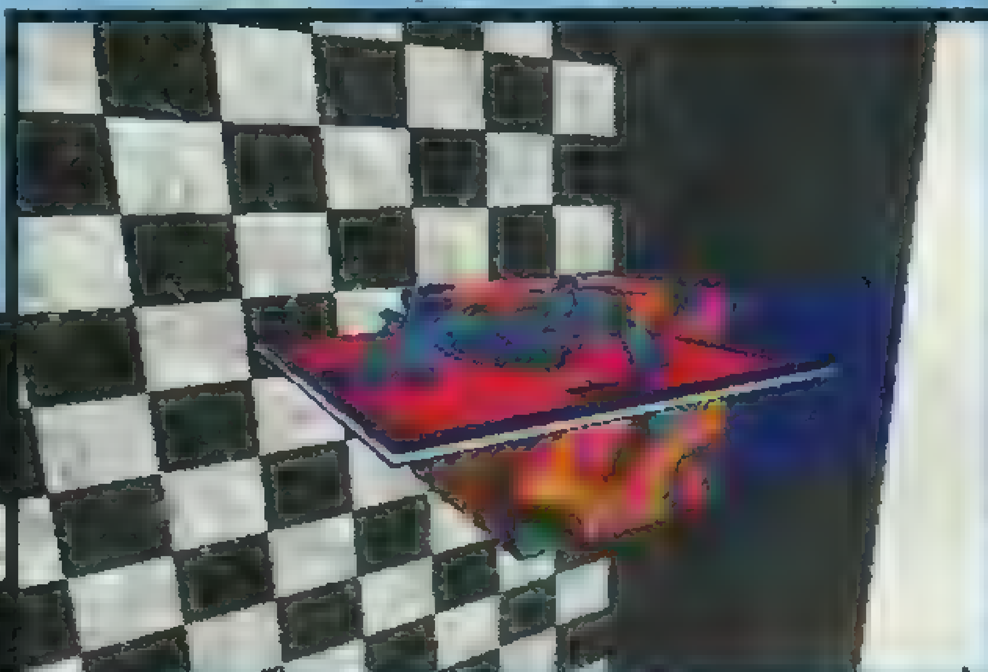
GALAPAGOS

Nadszedł czas, abyście zapomnieli o znanych wam prawach fizyki, wyrzucili ze swych głów pojęcie grawitacji i otworzyli się na kontakt z siłami, o których istnieniu nie mieliście dotąd pojęcia...

WITAJCIE W ŚWIECIE GALAPAGOS!

Głównym bohaterem gry jest mały stworek o imieniu Mendel, któremu musimy pomóc wydostać się z wrogiego świata. Cały sęk w tym, że nie mamy nad naszym pupilem bezpośredniej kontroli. Jest on istotą niezależną i – co ważniejsze – myślącą i potrafiącą się uczyć!

W naszej gestii leży manipulowanie urządzeniami, które Mendel napotka na swej drodze. Np. klikając myszką na ruchomych platformach, zmieniamy kierunek ich ruchu, dzięki czemu ułatwiamy stworkowi przejście z jednej na drugą. Innym charakterystycznym przykładem są elementy, które po aktywacji wyrzucają Mendla w górę. Poza tym warto wspomnieć o spotykanych od czasu do czasu specjalnych artefaktach, które po zebraniu nadają Mendlowi określone cechy, np. przyśpieszając go albo uodporniając na śmiercionośne działanie lawy.



Niezwykle ważny dla rozgrywki jest sposób przedstawienia świata: pełne 3D z inteligentną kamerą, ustawiającą się... No właśnie. W GALAPAGOS jednym z integralnych elementów gry uczyniono widok z kamery. Zdarza się, że teoretycznie proste zadanie okazuje się bardzo trudne właśnie ze względu na nieprzychylną perspektywę, szczególnie gdy na moment całkowicie tracimy kontakt wzrokowy z Mendlem. Ktoś mógłby pomyśleć, że jest to niedoróbka, ale już na drugim poziomie autorzy dobitnie pokazują, iż dokładnie wiedzieli, co chcą osiągnąć. Mamy tam do czynienia z kilkunastoma platformami, z których każda po aktywowaniu teleportuje Mendla na siebie. Problem w tym, że chwilę później rzeczona platforma zrzuca biednego stworka w otchłań i jedyną szansą ratunku jest kliknięcie na następnej. Jest to o tyle trudne, że kamera bynajmniej nie stoi w miejscu. Można powiedzieć, że GALAPAGOS w takich momentach staje się na chwilę... celowniczkiem.

CO MYŚLI MENDEL?

Jak już wspomniałem, nasz podopieczny posiada zdolność uczenia się: jego reakcje na otoczenie nie są ostatecznie zdefiniowane i będą ewoluować w czasie gry. Użyte tu zostały procedury naśladujące działanie mózgu żywych organizmów z wszystkimi tego konsekwencjami. I tak, jeśli naszego stworka przez długi czas będzie w kółko spotykać śmierć, to z czasem stanie się sfrustrowany i niechętny do podejmowania jakiegokolwiek działania.

Element sztucznej inteligencji, według zapowiedzi autorów, stanowić miał jeden z filarów gry, jednak ostatecznie okazuje się być tylko interesującym dodatkiem i nie sądzę, by gra straciła zbyt wiele, gdyby zachowania Mendla były zaprogramowane „na sztywno". Proces adaptacji widoczny jest jedynie w wypadku ustawienia sobie startowego wieku stworka na zero (standardowo jest to siedem godzin).

Jeśli chodzi o nagrywanie stanu gry, to możliwe jest ono jedynie na specjalnych niebieskich podestach. Na szczęście spotykamy je dość często – zwykle po każdym trudniejszym etapie.



Nie ma co ukrywać, że GALAPAGOS do gier łatwych nie należy. Bardzo często pojawiają się sytuacje, gdzie tylko po to przechodzimy niezwykle trudny, jak nam się wydawało, fragment planszy, by zobaczyć, że za nim znajduje się fragment podobny, tyle że jeszcze trudniejszy. Pół biedy, gdy da się w tym miejscu zasave'ować.

Ale nie jest tak źle – GALAPAGOS, mimo wysoko zawieszonej poprzeczki, potrafi wciągnąć na tyle mocno, by mimo ciągłych niepowodzeń utrzymać gracza przy ekranie. Poza tym ostateczne pokonanie szczególnie trudnego odcinka daje ogromnie dużo satysfakcji.

MENDEL, JAKI JEST, KAŻDY WIDZI

Wizualnie GALAPAGOS prezentuje się nieźle. Jest kolorowo, nie brakuje też efektów specjalnych, takich jak mgła czy transparentne powierzchnie. Jedynym, acz dość poważnym mankamentem, jest niezaimplementowanie light–sourcingu, za czym idzie przykry brak cieni, które w wielu sytuacjach mogłyby mieć pierwszorzędne znaczenie praktyczne.

Program daje możliwość wyboru z kilku rozdzielczości wyświetlania obrazu, dzięki czemu można go łatwo dostosować do wydolności naszego sprzętu. Dodano też obsługę Direct–3D, co pozwala GALAPAGOS na korzystanie z dobrodziejstw właściwie wszystkich akceleratorów z kartami opartymi na chipsecie Virge włącznie.

Nasze uszy w trakcie zabawy z grą nie powinny odczuć jakichś szczególnych negatywnych bądź pozytywnych emocji. Nie zaznają tu w każdym razie efektownych odgłosów agonii i walki, a jedynie szumy, bulgotanie itp. co nie jest może specjalnie spektakularne, ale niewątpliwie pasuje do atmosfery programu.

LOGIKA DLA MAGIKA

GALAPAGOS jest grą nowatorską, kwalifikującą się do niezbyt ostatnio popularnego kanonu gier logicznych. Biorąc pod uwagę fakt, że wykonano ją z pełnym poszanowaniem dzisiejszych standardów, jest to pozycja jak najbardziej godna uwagi. Zaznaczam tu, że GALAPAGOS nie jest grą dla każdego, jednak jeśli już komuś spodoba się jej idea, to zapewniam, iż będzie miał zajęcie na długi czas. I jeszcze jedno – gracz musi wykazywać się anielską cierpliwością: w końcu wystarczy chyba, że frustruje się bohater gry?

Banzai

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 160⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 6/10



BUG TOO!

Programiści z SEGI chyba nie lubią się przepracowywać. Po roku od ukazania się BUG! wydają jej kontynuację, która właściwie nie różni się od pierwowzoru. Biorąc pod uwagę, że rok to w branży gier cała epoka, nie można się spodziewać po BUG TOO! niczego dobrego...



O CO TU LATA?

Gra praktycznie nie posiada fabuły. Oto znany z pierwszej części robak i dwójka jego przyjaciół: kretyńsko wyglądający pies i wystrojona na lata siedemdziesiąte mucha, dostają angaż w wytwórni filmowej. Kolejne etapy rozgrywki składają się z filmów, w których nasi bohaterowie będą występować. Ich nazwy to tytuły znanych dzieł współczesnej kinematografii, wzbogacone o element owadzi.

Akcja podzielona została na sześć dużych etapów, z których każdy zawiera jeszcze kilka podetapów. Jest tego wszystkiego razem naprawdę bardzo dużo.

Pomiędzy poziomami przyjdzie nam oglądać bardzo ładnie zrobione, ale też krótkie i niezbyt szczególne treściowo filmiki. Szkoda, że talenty grafików i speców od udźwiękowienia nie zostały wykorzystane do stworzenia czegoś bardziej interesującego lub przynajmniej bardziej śmiesznego.

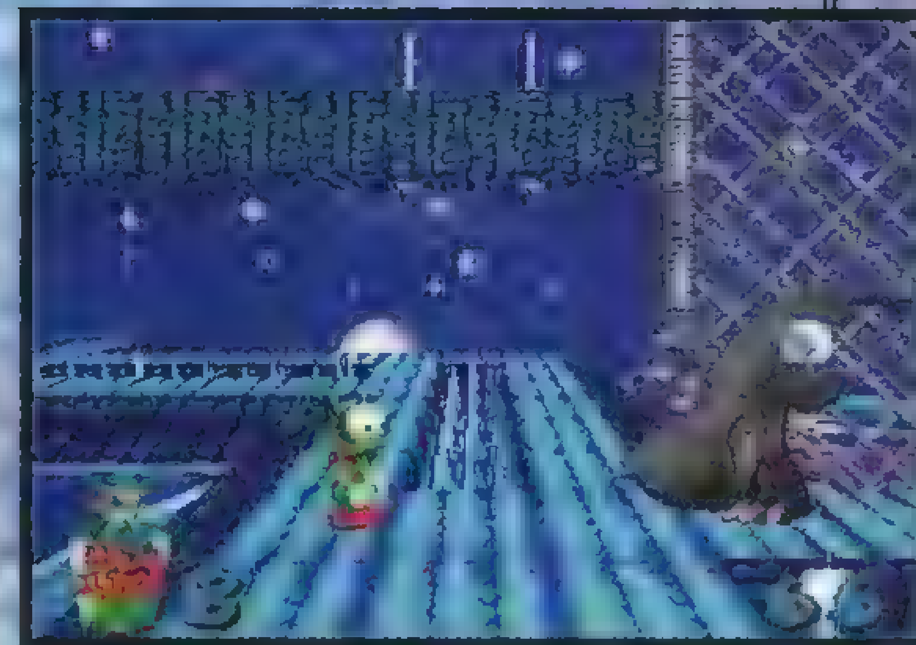
Grę rozpoczynamy od wybrania jednej z trzech wymienionych wyżej postaci i jest to jedna z bardziej zauważalnych innowacji w stosunku do jedynki, gdzie skazani byliśmy na sterowanie tytułowym insektem. Tu pojawia się jeszcze jeden nowy element: możliwość gry w dwie osoby. Niestety tylko na przemian, więc nie jest to żadna rewelacja.

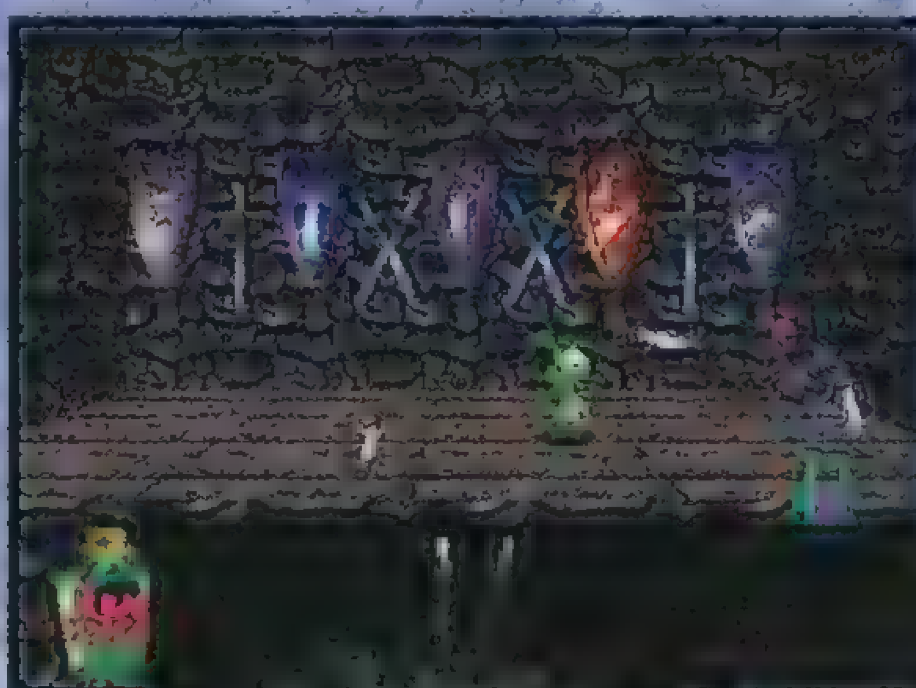
Zabawa polega na przemierzaniu krętych ścieżek, celem odnalezienia końcowego przystanku. Po drodze wykonujemy wiele pobocznych czynności, jak np. zbieramy kryształki, za które później możemy otrzymać dodatkowe życie, czy dziesiątkujemy natrętnych przeciwników. Autorzy postarali się, by gra nie została przypadkiem uznana za brutalną i wrogowie pękają na możliwie najbardziej nienaturalne sposoby. Jest to zrozumiałe w grze dla dzieci, jednak szkoda, że twórcy nie zaprezentowali tyle konsekwencji, by również poziom trudności dostosować do tego przedziału wiekowego. BUG TOO! momentami daje prawdziwe powody do frustracji i to nawet wtedy, gdy często korzysta się z opcji „save". Gra posiada tradycyjny system żyć i kredytów, a więc zapisywanie stanu gry w dowolnym momencie jest teoretycznie zbędne, jednak stopień komplikacji powoduje, że produkcja ta nie ma żadnej sprecyzowanej grupy odbiorców. Dla dzieci będzie za trudna, a dla starych wyjadaczy zbyt infantylna. Podobne zarzuty kierowane były w stronę części pierwszej, trudno więc zrozumieć, czemu nikt nie pomyślał o naprawieniu tej przykrej usterki.

Na zdecydowany plus policzyć należy unikanie przez BUG TOO! schematów. Plansze różnią się także filozofią rozgrywki. Zdarzają się poziomy, w których kluczem do sukcesu jest umiejętne użycie teleportów, na innych znowu podstawą jest odnalezienie i przełączenie kilku porozrzucanych po planszy dźwigni. Ktoś może powiedzieć (i będzie miał rację), że to wszystko już było, jednak inne produkcje zwykle na całej długości opierają się na jednym, powtarzającym się schemacie, podczas gdy BUG TOO! umiejętnie przeskakuje od jednego do drugiego, przez co momentami mamy wrażenie grania nie w jedną, a w kilka różnych gier. Nie mniej interesujące są końcówki etapów; walka z „bossami" na poszczególnych poziomach opiera się na różnych taktykach i niespodziewanych rozwiązaniach, np. klucz do zwycięstwa w jednym przypadku leży w umiejętnym stosowaniu uników, tak by strzelający do niego kosmita zniszczył porozstawiane wokół konstrukcje. Pojawiają się też inne urozmaicenia, np. latanie pojazdem kosmicznym, ujeżdżanie olbrzymich bojowych żuków.



Trójwymiarowe, teksturowane platformy oraz płaskie, sprite'owe postaci nie świadczą zbyt korzystnie o inwencji grafików. Ten ostatni fakt na pewno nie jest powodem do dumy dla developerów. Na domiar złego gra chodzi tylko i wyłącznie w niskiej rozdzielczości i nie wykorzystuje możliwości żadnego z akceleratorów 3D. Jak widać, oprawa wizualna wygląda właściwie tak samo, jak w pierwszym BUG!, a warto przypomnieć, że już wtedy krytykowano nienajlepszą grafikę...





Jeśli chodzi o dźwięki, to nic dobrego także o nich powiedzieć nie można – jest znośnie i nic ponadto, jednak trzeba przyznać, że załączona muzyka wynagradza tę niedogodność z nawiązką. Doskonale dopasowana do charakterystyki poziomu, do tego w oryginalny sposób mieszająca różne tematy, stanowi bardzo dobry i nie nużący podkład dla zabawy.

DEZYNSEKCJA, CZYLI PODSUMOWANIE

Szczególnie rażące jest, jak niewielkie postępy poczyniono względem części pierwszej. Od kontynuacji ukazującej się niemal po roku przerwy, gracz oczekuje czegoś więcej – szczególnie, jeśli chodzi o grafikę.

Mimo to BUG TOO! niewątpliwie posiada pewne cechy nie pozwalające na całkowite zignorowanie tego produktu. Należy do nich przede wszystkim umiejętne korzystanie z bogatych zasobów platformówkowej klasyki i stworzenie przez to gry niezwykle zróżnicowanej. Plusem jest też olbrzymia ilość poziomów, a więc i długi czas zabawy.

BUG TOO! powinien zainteresować tych zdeklarowanych miłośników platformówek, którzy nie zrażą się ani słabą grafiką, ani bestialskimi wymaganiami względem zdolności manualnych gracza. No i oczywiście nie będzie im za bardzo dokuczało deja vu...

Banzai

Sega PC

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE — CENA: –po
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 — Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 4/10





Właściwie nie musicie czytać tej recenzji. Wystarczy powiedzieć, że autorzy QUAKE 2 - ID SOFTWARE - po raz kolejny oddali w ręce graczy produkt, który rewolucjonizuje branżę komputerowej rozrywki i pokazuje całej konkurencji, jak wiele musi się jeszcze nauczyć. Bez wątpienia QUAKE 2 to jak do tej pory największy krok w kierunku stworzenia Gry Doskonałej.

Czym jest QUAKE, wie każdy gracz, przejdźmy więc bez zbędnego wprowadzenia do meritum. W QUAKE 2 czeka na nas 39 nafaszerowanych obcymi istnieniami poziomów, na końcu całkiem spory boss. Mamy oczywiście znakomity tryb multiplayer. Jest nawet intro (choć niespecjalne), z którego można się dowiedzieć, w jaki sposób wielki i łysy koleżka, którego poczynaniami przyjdzie nam kierować, znalazł się sam jak palec w obcym mieście na odległej planecie. Jego zadanie będzie polegać na wyrwaniu się z tego zadupia i eksterminacji wszystkich nieprzyjaciół, których spotka na swej drodze. Zatem...



DO DZIEŁA!

Oto sequel, który pokazuje, że część druga dobrej gry nie składa się tylko z nowych poziomów. Bo oprócz rewelacyjnych, przygotowanych przez prawdziwych profesjonalistów leveli, w QUAKE 2 znajduje się cała masa zupełnie nowatorskich rozwiązań, które każdemu przyjdzie odkrywać w miarę zagłębiania się w stworzony przez Stroggów labirynt. Gra się jednak niemal identycznie jak w QUAKE - w końcu to sequel - i bardzo dobrze, bo chyba nie znajdzie się nikt, kto miałby jakiekolwiek zastrzeżenia do sposobu sterowania, orientacji przestrzennej czy też specyficznego klimatu, jaki stał się udziałem QUAKE.

Zaczyna się więc sądny dzień dla Stroggów - Obcych, w bazę których nierozważnie uderzył statek naszego pozbawionego owłosienia bohatera. Komputer, w który zaopatrzony jest Łysy, bez przerwy informuje o nowych zadaniach, które czekają naszego herosa. Przy tym wszystkie misje połączone są w logiczny ciąg - trzeba na przykład przebić się do magazynu i odnaleźć kilka elementów zasilania, a następnie cofnąć się o kilka poziomów do tyłu, do elektrowni, gdzie należy zamontować te elementy. Ciekawym dodatkiem jest plecak, który taszczy ze sobą nasz bohater, a który pozwala na przechowywanie przedmiotów. Oznacza to, że pobrany quad damage czy kombinezon do nurkowania nie muszą być natychmiastowo użyte - można z nich skorzystać w dowolnym momencie, wciskając odpowiedni klawisz skrótu. Kolejną nowością jest możliwość pochylania się, dzięki czemu możliwe jest krycie się za elementami otoczenia, skąd można posłać celną serię wypatrującemu nas przeciwnikowi. Wrogów jest wielu, począwszy od bardzo „ludzkich" strażników, aż do cyberdemonów czy latających cyberczaszek. Czasem wykazują się oni nadzwyczajną inteligencją oraz niespotykaną walecznością. Nie tylko uchylają się przed pociskami, ale i podskakują, a powaleni w kałuży krwi oddają swój ostatni przedśmiertny strzał. Potrafią też łączyć się w grupy i okrążać wojownika! Każdy celny strzał odciska na nich swoje piętno - począwszy od strumieni krwi, a skończywszy na widocznych szramach, bliznach i zadrapaniach. Jeśli to



nie wystarczy, to spróbujcie strzelić któremuś w nogi - reakcja jego ciała będzie inna niż po strzale w głowę. Ach, jak przyjemne jest fragowanie nieprzyjaciół, gdy ma się do dyspozycji tak doskonały...

ARSENAŁ!

QUAKE 2 to całkowicie futurystyczna jazda, więc broń też musi być cybernetyczna. Nasz wojownik zaczyna z plazmowym pistolecikiem, który ma nieograniczoną ilość amunicji (odpowiednik piły spalinowej i topora). Dalej można znaleźć dwa shotguny - ten drugi jest naprawdę potężny, choć ma duży rozrzut. Kolejny rodzaj stanowi broń maszynowa - jest pistolet przypominający Uzi, który strzela bardzo szybko, ale ma olbrzymi rozrzut i powoduje drgania ręki naszego zawodnika (tak jest - ręka skacze pod wpływem terkotu i trzeba ustawicznie korygować kąt celowania) oraz vulcan (obrotowy karabin znany z DOOM czy filmów „Predator" i „Terminator 2"), który witam z otwartymi ramionami. Pozostawiono dwie ulubione przez graczy bronie - wyrzutnię granatów i rakietnicę, którym nadano odpowiednio przyszłościowy wygląd. Wydaje się też, że osłabiono działanie rakiet, co powinno doczadować tryb multiplayer. Na koniec zaś trzy rodzaje broni energetycznej - na miejsce popularnej „spawary" wchodzi plazmowy shotgun, którego pocisk może ściąć nawet dziesięciu ustawionych w rzędzie kolesi (jest jednak wolny i strzela pojedynczymi pociskami), cyber-pepesza, która nieodparcie kojarzy mi się z karabinem na gwoździe, tyle że w nowym, bardziej śmiercionośnym wydaniu oraz mistrz wszech czasów: BFG-10K. Osoby, które grały w DOOM, zapewne pamiętają najpotężniejszą broń, ładujący się przez 7 sekund wynalazek, który wypluwał olbrzymią kulę energii niszczącą wszystko, co znajdowało się w pomieszczeniu. A więc powrót w wielkim stylu! Muszę wspomnieć, że zmiana broni trwa







dłużej niż w QUAKE, podobnie jak jej przeładowanie. Vulcan rozkręca się przez kilka sekund i przez tyle samo czasu zatrzymuje się, po wystrzelaniu całego magazynku. Wprowadza to ciekawy element realizmu. Jeszcze więcej wprowadza go...

REWELACYJNA GRAFIKA!

Design poziomów jest po prostu obłędny. Wreszcie ktoś raczył zauważyć, że gra fpp nie musi się składać tylko z ciasnych korytarzy, ze wspólną teksturą na ścianie. QUAKE 2 składa się z połączonych korytarzami wielkich przestrzeni - hal fabrycznych, magazynów itd. Nawet przy wejściu do budynku jest spory teren, na którym można sobie poszaleć. Zaś gdy już gracz znajdzie się w środku, okazuje się, że architektura wnętrz jest zadziwiająco szczegółowa i, jak nietrudno się domyślić, futurystyczna, a przy tym mieniąca się wszystkimi barwami tęczy. Może graficy wreszcie uznali,

że życie nie jest wcale takie smutne, jak im się kiedyś wydawało? Koniec z przytłaczającymi odcieniami szarego i brązowego koloru, które dominowały w „Pierwszym Wstrząsie". QUAKE 2 jest... kolorowy! Kolorowe są światła, ściany, podłoga, skrzynie, przeciwnicy. Wybuchy są... wybuchowe, czyli żółto-czerwone, pociski pozostawiają za sobą barwne rozbłyski, niebo jest pomarańczowe. Domieszki czerwonego, żółtego i zielonego koloru obecne są wszędzie, a całość prezentuje się niewiarygodnie. Oczywiście, istnieją także ciemne miejsca, jednak świat Obcych jest bardziej radosny niż mogłoby się wydawać. To powinno zachęcić osoby, którym pierwszy QUAKE wydawał się bezbarwny.

Wszystko to powoduje, że QUAKE 2 jest grą piękną wizualnie. Przemierzając korytarze obcej bazy niejeden raz przyjdzie zapłacić życiem za chwilę nierozwagi, podczas której gracz zacznie podziwiać niesamowitą architekturę, miast skupić się na eliminowaniu nieprzyjaciół. Oczywiście, mam na myśli wersję przeznaczoną dla akceleratorów 3D – 3Dfx, Power VR i innych, pracujących w standardzie OpenGL (np. Permedia). Gra oferuje każdą możliwą rozdzielczość, od 320x240 aż do 1280x1024. Bez akceleratora też da się grać, choć nie widać wszystkich tych fajerwerków graficznych, ale i tak jest sto razy lepiej niż w „jedynce". Nie bez powodu plik z danymi zajmuje 180 MB na twardym dysku! Dla porównania dodam, że oba „paki" z pierwszego QUAKE zajmują jedynie 51 MB. A więc QUAKE 2 jest blisko 4 razy większy od swojego poprzednika, a tego miejsca nie zajmuje przecież dźwięk. Pod muzyką podpisuje się zespół...

QUAKE 2







SONIC MAYHEM!?!



Znajdującą się na płycie w formacie audio muzykę stworzyła grupa Sonic Mayhem, której członkowie są wielkimi fanami NIN. ID SOFTWARE poprosiło artystów, aby ścieżka dźwiękowa Q2 przypominała soundtrack z DOOM. Pamiętacie tę generowaną przez lamerskie chipy FM z SoundBlasterów atmosferę zagrożenia? No to teraz wyobraźcie sobie, jak brzmiałoby to zagrane na prawdziwych instrumentach, dodatkowo pomieszane z odgłosami młota pneumatycznego, szumem dobywającym się ze źle ustawionego radia i innymi odgłosami właściwymi dla muzyki industrialnej. Po kilku godzinach gry ze słuchawkami na uszach czułem się, jakbym dostał młotem kowalskim przez głowę. Muzycy z Sonic Mayhem są namiętnymi graczami w QUAKE, a jeden z nich należy nawet do jakiegoś klanu. Nie trudno się więc domyślić, że stworzona przez nich muzyka znakomicie pasuje do rozgrywającej się na ekranie rzezi. Efekty dźwiękowe to kolejna rewelacja – strzały, odgłosy wydawane przez Obcych i przez naszego zawodnika, czy wreszcie ambientowe dźwięki całego otoczenia tworzą otoczkę, której wszystko inne może Q2 tylko pozazdrościć. Trójwymiarowy dźwięk to kolejny mocny punkt Q2, podobnie, jak tryb...



MULTIPLAYER

Oczywiście, jest tryb multiplayer z zaimplementowanym kodem QUAKEWORLD, dzięki czemu możliwa jest gra w 32 osoby jednocześnie za pośrednictwem sieci lokalnej i Internetu. Nie jest on jednak całkowicie dokończony – nie ma jeszcze specjalizowanych map DM ani nowej wersji programu „szpiegującego" serwery – QSPY. Zapewne będzie niedługo dostępny na stronie internetowej ID. Partyjka na kilku amerykańskich serwerach pozwoliła mi stwierdzić, że Q2 multiplayer to już zupełnie inny wymiar niż Q1. Zaryzykuję twierdzenie, że autorzy pobrali najlepsze elementy trybu multiplayer QUAKE i DUKE NUKEM 3D, łącząc je w perfekcyjną całość. Ponieważ jednak jest to temat ogromnie złożony, dokładną recenzję trybu multiplayer zamieścimy w następnym numerze SS. Za miesiąc powinny też pojawić się przygotowane przez autorów gry mapy DeathMatch. Na razie samotnie przemierzajcie korytarze wrogiej bazy, poznając przebogaty świat QUAKE 2 i doskonaląc swoją technikę zabijania. Oto nadchodzi...

NOWA RELIGIA

Wątpię, czy do czasu TRINITY, następnego dzieła ID, pojawi się lepsza gra fpp. Ciekawe też, jak czuje się po opuszczeniu ID John Romero, bo jego DAIKATANA zarówno na screenach, jak i w akcji, nie wygląda nawet w połowie tak dobrze jak Q2. Jednak dość gadania, do sklepów! Jeśli w tym roku mielibyście zakupić tylko jedną grę, niech będzie nią QUAKE 2. Twórcy tego arcydzieła z pewnością zasługują na szybkie i drogie samochody, piękne kobiety oraz zimne drinki w loży honorowej najlepszego nocnego klubu świata. Bo ID SOFTWARE to bogowie, a QUAKE 2 to najlepsza gra zręcznościowa na PC, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dzienne. O ile na QUAKE poznała się tylko specyficzna grupa ludzi, QUAKE 2 daje początek nowej religii.

Gulash

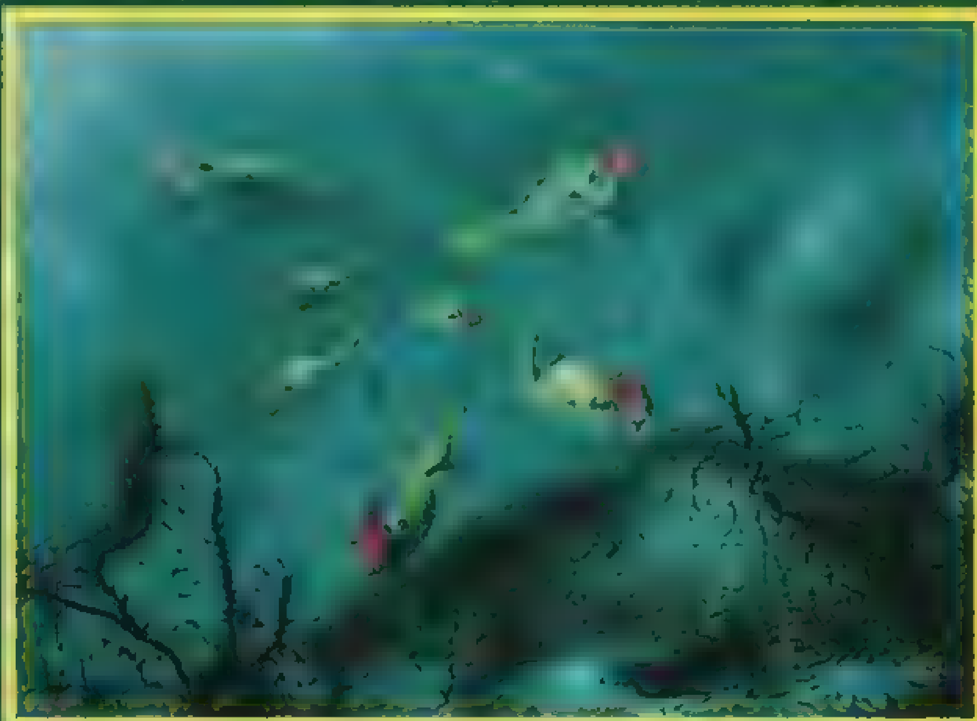
Id Software

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS | CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95/3Dfx | Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 10/10



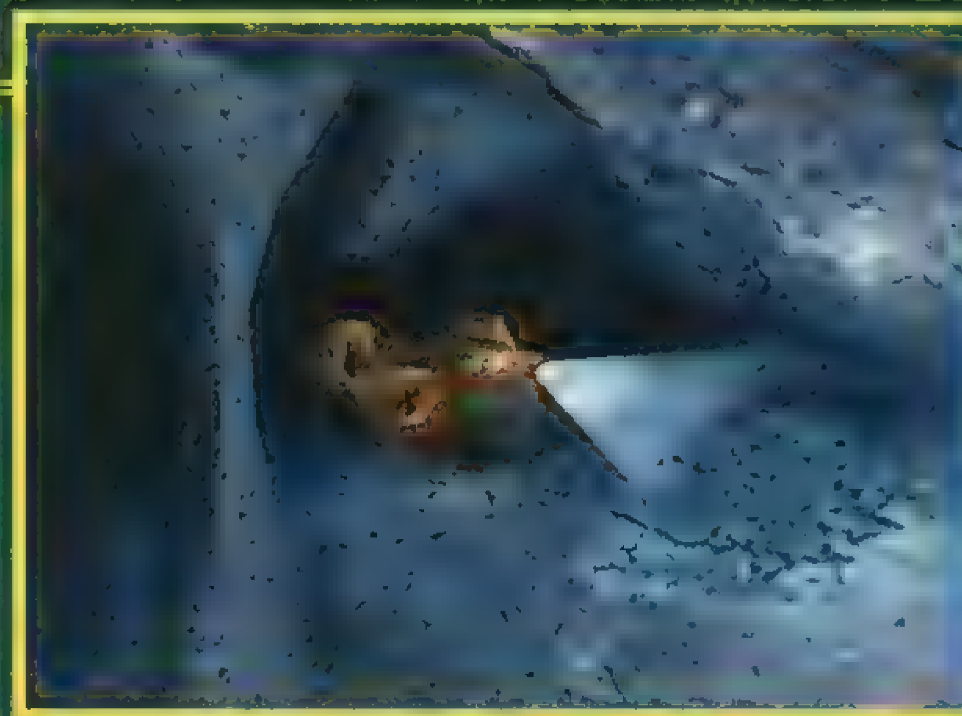
O przygotowaniach tej gry słyszałem już dobrych kilka miesięcy temu. Jej głównymi atutami według twórców z CRITERION STUDIOS miało być bardzo dobre odwzorowanie naturalnego środowiska wodnego i wciągający element fabuły, kształtowanej w dużej części przez gracza. Finalny produkt wydany przez UBI SOFT to bardzo wciągająca gra o wyśmienitej grafice. Co ciekawe, SUB CULTURE jest grą z jajem. Niezły humor, śmieszny wygląd i poważna mowa podwodnej rasy powinny spodobać się rzeszom graczy. Jedynym mankamentem tej gry jest mała liczba lokacji i ciut mały teren, na którym toczy się akcja. Chciałoby się dużo więcej, ale mimo wszystko jest bardzo dobrze.



MAŁE LUDZKIE I NA DNIE

Czy gdy pływałeś w morzu, zastanawiałeś się, ile różnych niezbadanych stworzeń żyje gdzieś w jego otchłaniach? A czy wówczas mogłeś sobie wyobrazić, że gdzieś wśród nich, na morskim dnie może rozwinąć się inteligentna cywilizacja podobna do naszej? Jeśli nie, to zrobili to za ciebie goście z CRITERION. Kierując się zapewne śladami swojej zaginionej przed laty, dziecięcej wyobraźni, stworzyli grę SUB CULTURE. Jeśli spróbujesz choć raz w nią zagrać, to już nigdy więcej, wygłupiając się z kumplami, bezwiednie nie wrzucisz do wody kapsla od browarku. Chwilę pomyślisz, bo będziesz już wiedział, że równie dobrze może on popsuć jakiemuś śmiałkowi jego podwodny batyskaf, jak i może stanowić dla niego wielki łup, za który kupi sobie nowy bajer do pojazdu. Przejdę jednak do faktów, które zastaniesz, rozpoczynając swoją przygodę w podwodnym świecie.

Nazywasz się Bubba Kosh i ciężko pracujesz, pływając swoją żółtą łodzią podwodną w poszukiwaniu zaginionych w odmętach oceanu tak drogocennych przedmiotów, jak na przykład wspomniane wyżej kapsle. Tak, tak, kapsel to dosłownie wielkie znalezisko w twoim świecie, przecież taki duży kawałek metalu, to bardzo ważny surowiec dla gospodarki podwodnych kolonii. Musisz przy tej okazji poznać prawdę o sobie: twojego wzrostu nie liczy się w centymetrach, ale w milimetrach. Poza tą drobnostką, ciebie i twoich pobratymców nic nie różni od ludzi żyjących na lądach. Macie miasta, prowadzicie handel, posiadacie wymiar sprawiedliwości, a nawet telewizję, która potrafi skutecznie ogłupiać w każdych warunkach. Oczywiście ci wielgachni z góry nic o was nie wiedzą, bo gdyby wiedzieli, to może przestaliby wreszcie niszczyć środowisko swojej planety. W każdym razie i u twoich ziomków nie dzieje się za dobrze. Jak w każdej ludzkiej cywilizacji, tak i u was istniały wewnętrzne konflikty, które później przerodziły się w wojnę domową. Jej stronami są dwie potężne frakcje, Prochan i Bihinów. Na początku obie są względem ciebie neutralne, ale w miarę rozwoju gry będziesz zahaczać w zależności od swoich upodobań, to o jednych, to o drugich i przez to zmieniał ich stosunek do siebie. SUB CULTURE to hybryda gatunkowa, która najbardziej przypomina zubożałą wersję ARCHIMEDEAN DYNASTY (SS'42). W SC znajdziesz podobne elementy: wykonywanie misji, wątek fabularny, który bardziej wpływa na cały konflikt i handel surowcami niż na twoje losy. Opanowanie gry nie powinno sprawić większych problemów, wszystko jest czytelne, ale odnosi się też wrażenie, że niektóre elementy są zbyt spłycone lub lekko niedopracowane.





NOWY WYMIAR WODY

Pierwsza godzina mojego grania w SUB CULTURE to tylko i wyłącznie pływanie i fascynacja podwodnym środowiskiem. To niesamowite z jaką dbałością o szczegóły zostało one stworzone. Każdy element krajobrazu, flory i fauny jest sam w sobie perełką. Programiści z CRITERION potrafili w rewelacyjny sposób oddać atmosferę podwodnych wojaży. Pływałem w pobliżu powierzchni, gdzie wdzierały się delikatne promienie słońca, podziwiałem przepływające co chwilę wodne stworzenia i zapuszczałem się w niezbadane głębiny, gdzie widoczność była już bliska zeru. Czułem wręcz wodę wylewającą się z monitora i chciałem zanurzyć się w otchłań oceanu. Pewnie mi odbiło, ale to wszystko było takie realne. Wszystkie obiekty są zadziwiające: podwodne miasta, około dwudziestu gatunków stworzeń żyjących w wodzie, podwodna flora i przeciwnicy, to robi wrażenie. Jednak najbardziej powalające efekty występują, gdy ciągniesz na holu znalezioną monetę albo będący w potrzebie statek. Genialnie przy tym zachowuje się twoja mała łódź, która walczy i z oporem wody i z ciągniętym bezwładnym ciężarem. Podobnie ciekawy efekt towarzyszy uczepieniu się przepływającej ryby. Statek mota się przy tym, że ho, ho. Oczywiście stworzenie tak pięknej grafiki (640x480 i 65000 kolorów) nie byłoby możliwe, gdyby nie masowo już obecne na rynku akceleratory 3D. SC może pochwalić się osobną obsługą chipów: 3Dfx Voodoo (dla voodoo rush wyszedł patche), Rendition Verite, PowerVR i dodatkową obsługą wszystkich kart 3D kompatybilnych z Direct3D. Wersja 3Dfx była już bardzo płynna na P100. Dla pozostałych graczy, którzy na gwiazdkę, zamiast otrzymać dopalacz, otrzymali rózgę, istnieje możliwość grania w nieakcelerowaną wersję, ale jest ona



po prostu tragiczna. Została doczepiona chyba pod przymusem, bo to co sobą prezentuje to żenada, katastrofa czy jak tam zwał. Taki już jest los gracza, wejście w nowy rok ze zwykłym PeCetem to mała pomyłka. Do poziomu graficznego świetnie dostraja się dźwięk. Oprócz charakterystycznego odgłosu własnej łodzi, usłyszysz także bulgot wody, a przy okazji spotkania ze skałami, trzaski dochodzące z kadłuba. To wszystko razem buduje doskonałą atmosferę i gdy zobaczył u mnie tę grę miłośnik podwodnego nurkowania (ale nie Martinez), to długo nie mógł wyjść z podziwu.

ZYSK I SŁAWA

Stan konta równy zeru to dość dziwny patent na rozpoczynanie przygód. Dlatego

SUBCULTURE

w celu powiększenia zasobów finansowych, będziesz musiał wybrać się po podwodne łupy. Pierwszym przynoszącym nieżłe profity zajęciem będzie zdobywanie minerału Thorium. Poznasz go po krystalicznej budowie i radioaktywnym promieniowaniu. Po zbliżeniu się do niego użyj Zappera, aby go skruszyć, a następnie wciągnij na pokład poszczególne kawałki przy pomocy Suck-O-Matic. Tak zdobyty towar powinieneś dostarczyć do rafinerii, którą zarządza tajemnicze bractwo. Jest ono przez cały czas neutralne wobec ciebie, a jedyne zagrożenie stanowią skupiska min znajdujące się niedaleko rafinerii. Tam odsprzedasz zdobyty minerał i przy okazji będziesz mógł zakupić go już w formie przerobionej, która jest używana w miastach do otrzymywania powietrza i energii do generatorów. Rafinerii sprzedać też możesz znalezione metale i perły, ale do zbierania odpadków metalowych potrzebne, ci będzie Magnet. Mając na statku cenny ładunek, bądź przygotowany na atak piratów. Gdy już na twoim koncie znajdą się pierwsze zarobione pieniądze, możesz zainteresować się destruktywnym konfliktem, który opanował głębiny.

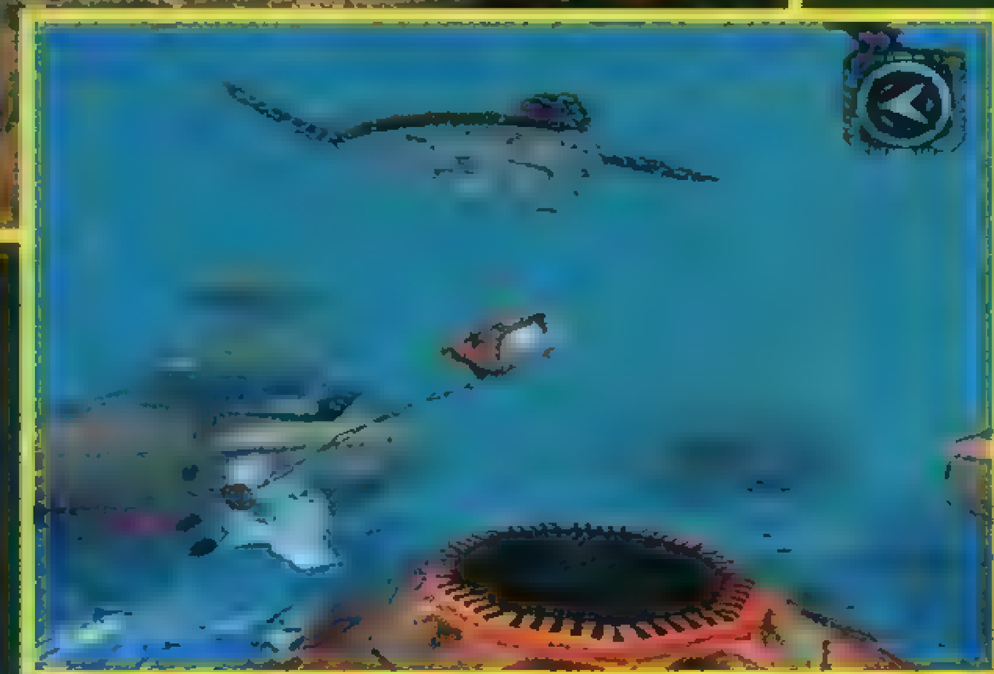
Po zadokowaniu sprawdź czy do twojej skrzynki pocztowej przyszły nowe listy. Na ogół są to informacje o sytuacji wojennej, fragmenty programów telewizyjnych, ale i niekiedy cynki o występowaniu jakiegoś surowca w okolicy. W mieście możesz nabyć nowy sprzęt i całą masę dodatkowych gadżetów niezbędnych do wykonywania misji. Można też wypróbować smykałkę do handlowania.







Ciekawą sytuację zastaniesz na giełdzie towarowej, gdzie ceny zmieniają się z każdą sekundą. Posiadasz już trochę grosza? Zabieraj się do misji. W zależności skąd weźmiesz zlecenie, misja przybliży cię do jednej z nacji. Oczywiście druga będzie tym oburzona i stosunki z tobą ulegną pogorszeniu. Wtedy możesz zacząć się bawić w budowanie historii. Wybór będzie należał tylko do ciebie. Warianty są różne, możesz wykonywać misje dla obu stron na zmianę, możesz też opowiedzieć się zdecydowanie po jednej z nich. Śmiesznie jest w każdym z wariantów sprawdzać, jak przedstawiane są twoje wyprawy w stacji tych, dla których wykonałeś zadanie, jak i w przeciwnej. Misje do wykonania są bardzo różnorodne. Najprostsze to eskortowanie jednostki, ale największą frajdę sprawiają misje, jak je nazywam, przygodowe. Wprowadzają one duże ożywienie do gry. Są nietuzinkowe i wymagają nieraz sporego sprytu. Tak dla przykładu opiszę dwie takie misje. Szybka akcja ratunkowa. Musisz zrzucić kapsułę z oddziałem SWAT na płynący statek, w którym sabotażyści ustawili kurs kolizyjny z minami. Druga przykładowa. Należy odnaleźć łódź patrolową przeciwnika, niepostrzeżenie zainstalować na niej aparaturę podsłuchową, dzięki czemu kumple z twojej bazy odnajdą tajną placówkę, którą oczywiście ty później zniszczysz... uff. Te przykłady to tylko na zwiększenie apetytu, a jeszcze dodam, że grając po raz drugi, możesz wykonać misje dla drugiej strony.



Przed wybraniem się w drogę dokładnie się zapoznaj z zadaniami misji. Wielokrotnie zdarzy ci się, że do jej wykonania potrzebne będzie



urządzenie, którego akurat jeszcze nie posiadasz. Wtedy udaj się do sklepu i je zakup. W sumie do takiej misji dopłaca się, ale za to masz nowe urządzenie i satysfakcję z pociągnięcia do przodu historii. Jeszcze na koniec kilka porad. Jeżeli zaatakuje cię wroga jednostka, staraj się szybko znaleźć koło niej. Unikniesz dzięki temu jej pocisków, a przy okazji otworzysz ogień z Zappera (w późniejszym okresie z jego zaawansowanej wersji) lub też innej potężniejszej broni. Przed wypłynięciem z miasta, zdecyduj co chcesz dalej robić i zabieraj na pokład to urządzenie, które akurat w danej wyprawie najlepiej się przyda. I pamiętaj, że los podwodnych imperiów zależy tylko od ciebie.

Rif

Criterion/Ubi Soft
DYSTRYBUTOR PC - LEM CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL - STYCZEŃ
PC WIN'95/3Dfx Min. Pentium 90, 16 MB RAM
DEMO: CD 52
OCENA: 8/10







OVERBOARD

„We wszystkich portach znali go,
Przezwisko miał – Kulawy Joe,
A był to przecież chłop na schwał
I zdrowe obie nogi miał."

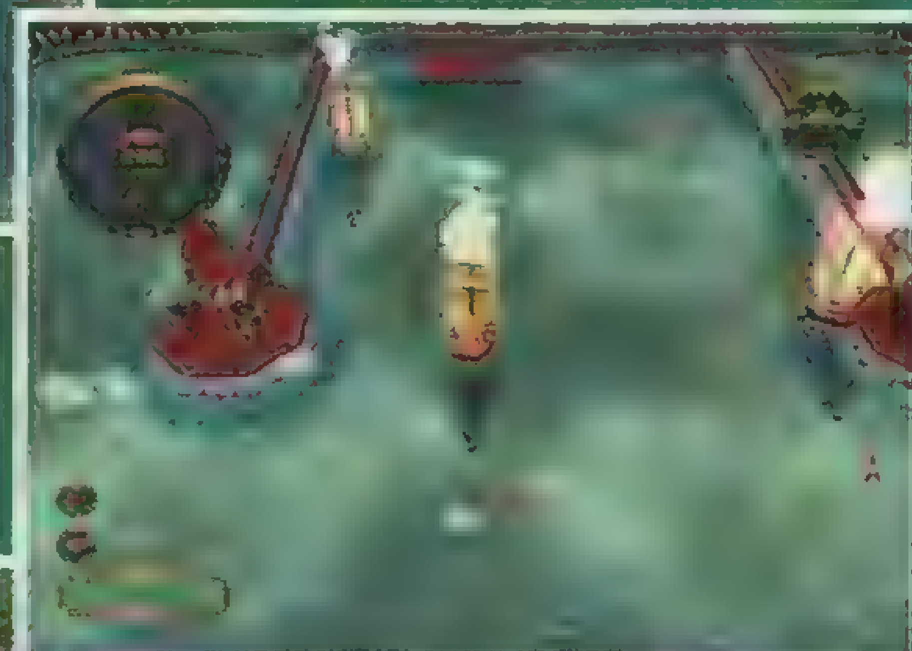
Jakie życie pirata jest, to każdy wie. Pobudka o świcie, zamiast śniadania kubek grogu na ból głowy i do roboty. Zbierać ferajnę, stawiać żagle i wraz z porannym odpływem wyruszać w morze na podbój nieznanych portów, na bitwy morskie, abordaże i grabierze. Taki też jest Kapitan Blowfleet i jego załoga na starym galeonie. W jego postać wcielasz się w grze OVERBOARD i w imię beczki zgniłych sardynek wyruszasz siać pożogę na Karaibach, poprzez Morze Arabskie, aż po lodowate wody północy. Handel, nawigacja i złożone strategie walki na nic się tu zdadzą. Jedyny cel to dozbrajać swoją łajbę w coraz to mocniejsze działa, a z czasem nawet pływające miny, bomby głębinowe i kierowane rakiety, by przy ich pomocy usuwać napotkane przeszkody. Władca mórz – potężny Posejdon obserwuje całą akcję z góry, przyglądając się, jak dzielna załoga stawia czoła obcym statkom, fortom broniącym portów, olbrzymim machinom niewiadomego pochodzenia, potworom morskim i wielu jeszcze innym, aby zatknąć piracką banderę na każdym z mijanych portów. W sumie po trzy akweny przypadające na pięć zakątków świata, a na końcu każdego z nich wielki boss.

„Na jednej łajbie pływał z nim
Serdeczny kamrat – Ślepy Jim.
A, że najgorsze oczy miał,
Z cholernym szczęściem w karty grał."

Przygody samotnego żaglowca obfitują w szereg atrakcji pozbawionych brutalności, co powinno spodobać się głównie najmłodszym, ale i stare wilki morskie chętnie by sobie pograły. Historie w stylu bombardujących statek papug w goglach lub podgryzających kadłub żarłocznych ryb nie są tu rzadkością, a jak już znajdziesz spokojne miejsce, aby chwilę odpocząć, nadlatują ufoki (!?!) i natychmiast zmuszają do dalszego ruchu. Najgorszym wrogiem naszego galeonu jest ogień, po kontakcie z którym żagle stają w płomieniach, a załoga w panice zaczyna opuszczać pokład. Im mniejsza załoga, tym wolniej ładują się działa, więc kapitan, choć nieżyczliwy, to sprawiedliwy i wraca po tchórzy tuż po ugaszeniu pożaru pod spadającym do morza wodospadem (!?). Jak widać, atrakcji jest sporo i to dość oryginalnych.

OVERBOARD wyszedł ze stoczni PSYGNOSIS i powstał z myślą o rejsach z udziałem akceleratorów 3D takich armatorów, jak 3Dfx (VG i VR), Rendition, Power VR, czy Matrox Mistique. Oznacza to, że widoczność jest rewelacyjna, z możliwością uruchomienia rozdzielczości sięgających poza horyzont 640x480. Efekty kart pozwalają na uzyskanie ślicznych, wygładzanych tekstur i przezroczystej wody, w której widać pływające gdzieniegdzie ryby, a także przyjemnie tonących wrogów. Na pokładzie stary bosman wygrywa niesamowite szantowe klimaty, w dodatku w technologii Dolby Surround, dzięki czemu dźwięk zatacza dookoła głowy i spokojnie oddala się w morze. Na każdy z etapów przypada jeden kawałek pirackiej kapeli. Oprócz samotnego rejsu, przed monitorem może zasiąść do pięciu szyprów. Każdy dysponujący swoim statkiem może śmigać po specjalnie przygotowanych do tego arenach, zbierać pojawiające się power'upy i posyłać na dno rywali. Zabawa jest wtedy doskonała i stanowi dobre dopełnienie dla single playera.





„A trzeci to był głuchy John,
Do tamtych dwóch pasował on,
Bo choć miał przytępiony słuch,
To słyszał każdy szept za dwóch."

OVERBOARD jest zręcznościówką pomyślaną na nowo, w oryginalnej pirackiej szacie, z obowiązkową chmarą przeciwników, power'upami, labiryntowym krajobrazem, sekretnymi tunelami i oczywiście dobrą, wartką akcją. Przyjemnie kołyszący się na falach stateczek jest dobrym odpoczynkiem dla oczu i mózgu przed kolejną falą krwistych tytułów. W związku z tym OVERBOARD otrzymuje osiem w dwunastostopniowej skali Beauforta, czyli około szóstki w naszej secretowej skali. Jednak doskonała oprawa i widoczny na rynku niedobór zręcznościówek na PC dla nieco młodszych przesądzają o końcowej ocenie.

Joseph





Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT | CENA: 155 zł
PC WIN'95, 3 Dfx | Min. P133, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

WORMS 2

Rozrywka komputerowa to przede wszystkim rozrywka dla jednego gracza. Masz komputer, jesteś sam i nudzisz się, więc odpalasz jakąś gierkę i zapominasz o bożym świecie. Tak było kiedyś i tak jest nawet teraz, mimo szalonego rozwoju Internetu i coraz częściej występującej opcji multiplayer. Są jednak takie gry, które wybitnie przeznaczone są do gry z przyjaciółmi. I wcale nie mam tu na myśli QUAKE, DIABLO czy ostatnio modnej ULTIMA ONLINE, w której rozgrywka single player w ogóle nie istnieje. Pamiętam, jak dawno temu, jeszcze za czasów prosecora 286 zagrywałem się do nieprzytomności w TANKS, gierkę znaną jeszcze z automatów. Czołgi rządziły później w SCORCH EARTH, aż do 1996 r. kiedy ich rolę przejęły waleczne robaki z WORMS. Teraz doczekaliśmy się sequelu tego tytułu i po raz kolejny możemy w wesołym gronie wysyłać robaki rywali do piachu.

WORMS 2 to zabawa dla co najmniej dwóch, choć oczywiście twórcy z TEAM 17 przewidzieli scenariusze rozgrywane w pojedynkę, z komputerowym mniej lub bardziej inteligentnym przeciwnikiem. Zależy od tego jego celność.

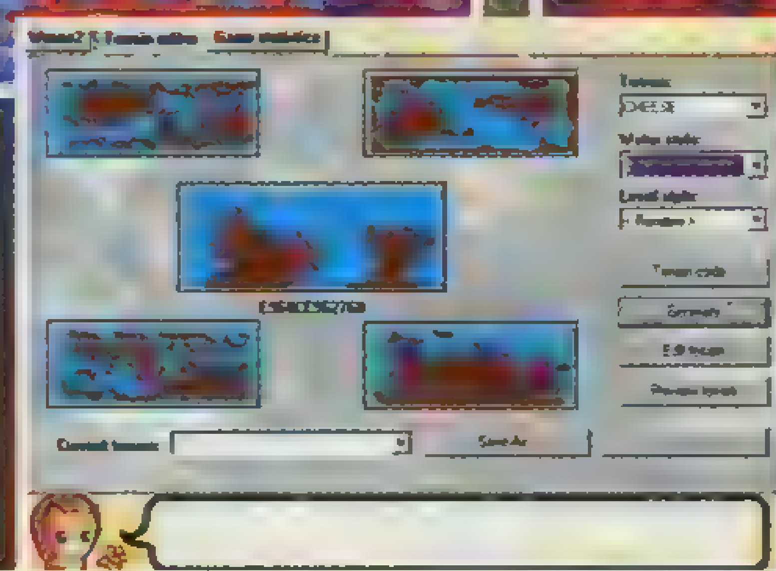


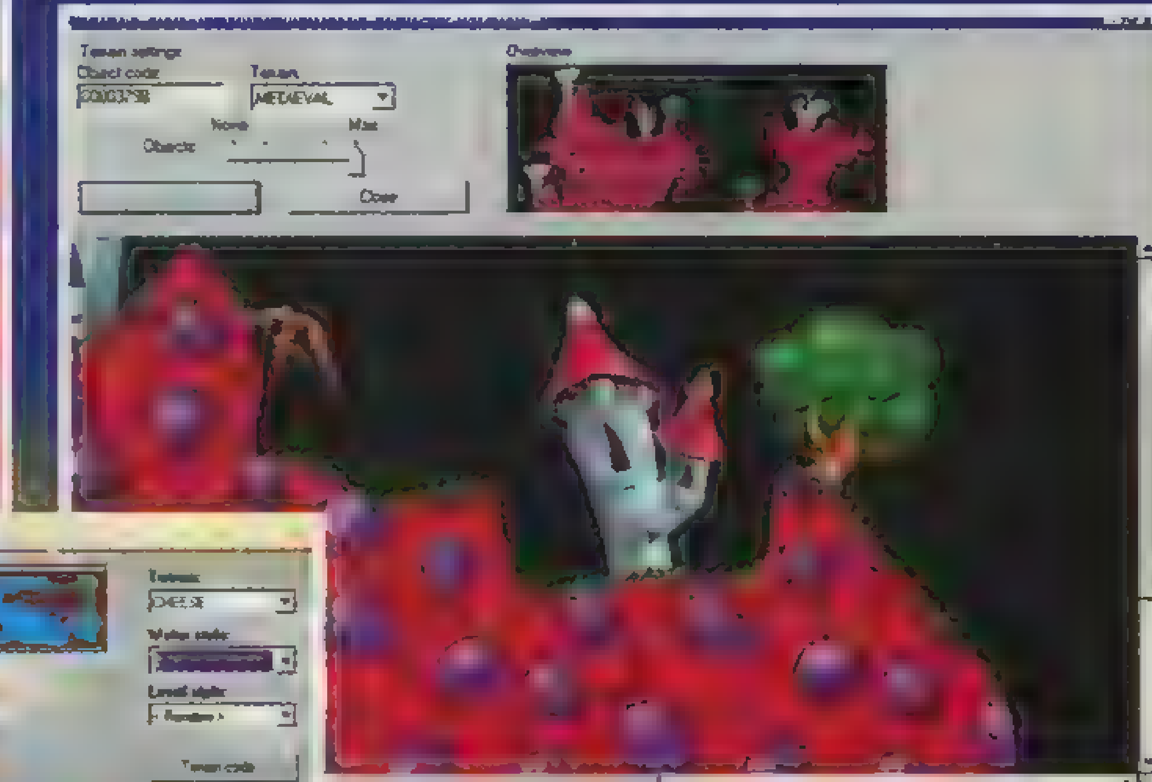
Plansze są bardzo różnorodne, przedstawiają krajobrazy kosmiczne, średniowieczne, pirackie, serowe (!) i jeszcze bardziej wykręcone, choć ich wygląd jest wyłącznie kwestią estetyki, bowiem każdy element tła (poza wodą oczywiście) można dowolnie modelować za pomocą dostępnych środków pirotechnicznych. Z punktu widzenia czysto strategicznego liczy się tylko rzeźba terenu, gdyż im więcej wysokich „górskich szczytów" i wąskich „kanionów", tym trudniej namierzyć i załatwić wrogie robale, i tym dłuższa staje się rozgrywka. Do gry dołączony jest edytor plansz, pozwalający zaprojektować własne, zgodnie z ulubionymi preferencjami.

Każdy z uczestników bitwy dowodzi kilkoma robalami (ich liczba zależy od tego, ilu jest grających ludzi – im więcej tych drugich, tym mniej tych pierwszych), rozmieszczonymi na planszy dość przypadkowo. Każdy też dysponuje takim samym arsenałem, który można rozbudować, zbierając pojawiające się w różnych miejscach skrzynki z tajemniczą zawartością (niejednokrotnie bardzo bombową!). Podstawową bronią jest bazooka, lecz równie dobrze może zastąpić ją precyzyjne uzi, zależnie od sytuacji. Pozostała broń ma charakter limitowany – granaty po jakimś czasie kończą się, nie wspominając już o pociskach naprowadzanych na cel czy niezwykle efektownym wsparciu lotniczym. Wybór broni, jakiej zdecydujemy się użyć, zależy od usytuowania strzelającego robala względem jego wrogów na planszy. Dynamit możemy cisnąć w dół klifu, napalm rzucić, gdy chcemy pokryć płomieniami większą połać terenu, z moździerza zlikwidować wroga, który czai się tuż za wzgórzem, a ze skaczącej, eksplodującej owcy, gdy robal przeciwnika ukrył się w kotlince. A gdy podejdziemy do rywala na „wyciągnięcie ręki", zawsze można skorzystać z kija baseballowego. Kamikadze jest bronią ostateczną – śmierć za śmierć.









Nasze robale dysponują także arsenałem przeróżnych gadżetów, ułatwiających im przemieszczanie się po planszy, bo robal, jak to robal, sam daleko nie zajdzie. Oczywiście najprzydatniejszy okazuje się uniwersalny teleport, pozwalający przenieść się we wskazane miejsce, jednak najczęściej jest on jednorazowego użytku. Pomocne są też lina banjii lub spadochron, gdy chcemy się opuścić w dół klifu, lina ninja, gdy chcemy się wspiąć, młot pneumatyczny, gdy chcemy się zakopać czy wypalarka, gdy chcemy wykopać w górze tunel.

Wzajemne odrobaczanie może sobie zafundować aż 6 osób i to także przez Internet. Walka przebiega turowo. Podczas swojej tury każdy gracz w określonym czasie musi pokierować jednym ze swych dżdżownicowych podkomendnych. Robal może się przejść, wybrać rodzaj dostępnej broni i strzelić, określając kąt nachylenia giwery i siłę strzału, z uwzględnieniem mocy i kierunku znoszącego pociski wiatru. Najlepsze, śmiertelne trafienia są odtwarzane z magnetowidu (znowu ożywa dowcip, że pierwszego strzelił Boniek, a drugiego Replay) z obowiązkowymi brawami wirtualnej publiki, a w miejscu zgonu pojawia się nagrobek. Robaki piszczą, świszczą i sypią jajecznymi tekstami, komentując niemal każdą akcję, zresztą podobnie jak podjarani, kierujący nimi gracze.

Fakt, że jak w redakcji usiedliśmy przy tej gierce, nikt nie mógł nas oderwać od komputera przez dobrych parę godzin. Inna sprawa, że WORMS 2 niewiele się od swego poprzednika różni, jeśli pominąć hi-resową grafikę i kilka nowych broni, tak więc, jeśli ktoś ma już WORMS, nie musi wydawać dodatkowej kasy na „dwójkę", bo megamiodność pozostała ta sama. Dla tych, co „jedynki" nie mają, jest to obowiązkowa pozycja, pod warunkiem, że ma się chętnych do gry kumpli. Wysoka ocena gry uwzględnia bowiem grę wieloosobową; samotnie można się znudzić już po kilku godzinach.

Hunter

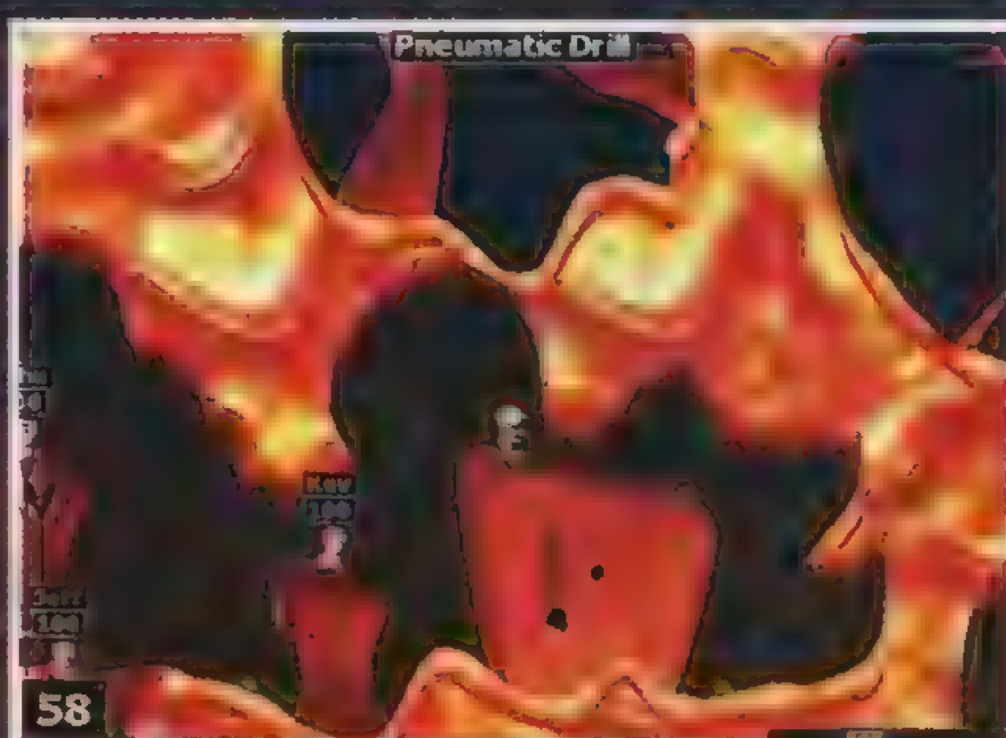
Team 17/Microprose

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 160,00
PC DOS/WIN'95 Min. P75, 16 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 7/10











JET MOTO

JET MOTO to wyścigi skuterów all–terrain vehicle, czyli takich, które poruszają się zarówno po stałym lądzie jak i wodzie. Opracowana przez firmę SINGLETRAC gra pojawiła się grubo ponad rok temu na PlayStation, pozostała jednak w cieniu za sprawą wydanego mniej więcej w tym samym czasie TWISTED METAL 2. Teraz posiadacze PC dzięki tej konwersji mogą sprawdzić swoje siły w zawodach, które mają na celu wyłonienie najlepszego zawodnika blah blah blah...

Na początku trzeba wybrać rodzaj rozgrywki (turniej/praktyka/multiplayer) i jednego z piętnastu pogrupowanych w kilku zespołach, zawodników. Każdy zawodnik, oprócz nie mającej absolutnie żadnego wpływu na przebieg rozgrywki historii, posiada jeszcze cechy charakterystyczne, takie jak szybkość, przyczepność, moc.





Dalej już zaczyna się właściwa rozgrywka, czyli wyścig z czasem i znajdującymi się na trasie przeciwnikami.

Na początku gracz ma dostęp tylko do trzech spośród dwunastu tras – stopniowo, wygrywając kolejne wyścigi uzyska dostęp do wszystkich. Trasy różnią się od siebie długością, szerokością i niemal wszystkim innym – łączy je za to wspólna cecha – na każdej znajduje się odcinek zarówno wodny, jak i lądowy. Podstawową zasadą jest tu utrzymanie się na trasie, której krańce są oznaczone przez kolorowe boje. Drugą zasadą jest gnać jak najszybciej do przodu. Na torze zwykle znajduje się kilkunastu zawodników jednocześnie; często więc dochodzi do stłuczek, przepychanek i kolizji (szczególnie; na Sucide Swamp, gdzie zawodnicy



na swych ryczących maszynach często znajdują się naprzeciw siebie). Uderzenie przy pełnej prędkości w drzewo, jak nietrudno się domyślić, kończy się pięknym lotem samego zawodnika (bez pojazdu), podobnie zbyt ostry skręt. Ogółem, trasy są ciekawe i bardzo zróżnicowane. Szkoda tylko, że zawodzi nieco sam przebieg rozgrywki – nie dość, że trzeba porządnie przysiąść, aby w zadowalającym stopniu opanować sterowanie, to jeszcze większość niepowodzeń gracza jest właściwie dziełem przypadku (czytaj: gra jest trudna). Osobiście preferuję gry, w których można porządnie się rozpędzić, jak MOTO RACER.



JET MOTO posiada bardzo skomplikowany system sterowania, przywodzący na myśl WIPEOUT. Oprócz podstawowych klawiszy odpowiedzialnych za gaz, hamulec i skręty w lewo/prawo, jest jeszcze przycisk uruchamiający dopalacz oraz dwa „wychylacze", które służą do kierowania wychyłami kierującego pojazdem zawodnika. Dzięki temu można skręcać w lewo, jednocześnie wychylając się w tę stronę prawie na maksa, co pozwala z kolei na zmieszczenie się na ostrych zakrętach przy sporej prędkości pojazdu. Jest też, wzorem WIPEOUT, możliwość sterowania położeniem dziobu pojazdu. Najbardziej zaskakujący jednak jest hak na linie, który wystrzeliwuje się przy szczególnie ostrych zakrętach – jak łatwo się domyślić, pozwala on na pokonywanie powichrowań trasy na pełnym speedzie. Miejsca, w których wypada użyć haka, pokazywane są na mapie wyświetlanej przed rozpoczęciem wyścigu. To wszystko jest moim zdaniem chybione – jest tego zbyt wiele...

JET MOTO pracuje we wszystkich standardowych rozdzielczościach graficznych, pozwala też na zastosowanie akceleratorów 3D. Grafika jest w miarę szybka i płynna, zaś dobiegająca z głośników muzyka i efekty dźwiękowe całkiem nieźle współpracują z akcją na ekranie monitora. Jest też opcja multiplayer pozwalająca ścigać się za pomocą kabla, sieci lokalnej, modemu czy internetu. To oczywiście bardzo miłe dodatki – jednak wszystko na nic, gdy grze brakuje bezpośredniego kontaktu z graczem, a JET MOTO tego właśnie brakuje.

JET MOTO nie zainteresowało mnie rok temu, w wersji dla PlayStation. Konwersja na PC nie przynosi już niczego nowego, co pozwoliłoby mi zmienić poglądy. Gra się średnio, bez polotu czy dreszczyku emocji obecnego choćby w WIPEOUT czy MOTO RACER. Nie można powiedzieć jednak złego słowa o doskonałym wykonaniu technicznym tego produktu, a także o sporej ilości opcji. Jeśli komuś znudziły się już wyścigi konwencjonalnych pojazdów, lepiej niech kupi sobie PlayStation i zagra w RAPID RACER i COOL BOARDERS 2. A jeśli nie, to niech sprawdzi JET MOTO, bo na bezrybiu...

Gulash

Sony Interactive

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P120, 16 MB RAM, 3Dfx

OCENA: 6/10







SODA
OFF-ROAD RACING

Lubisz czuć moc ośmiuset koni pod sobą? Czy twoja głowa bezustannie się trzęsie od pokonywanych wertepów, a twoje ulubione danie to usta pełne błota? Jasne! – odpowiedziałem napalony, czytając reklamówkę SODA OFF-ROAD RACING. Jednak gdy zobaczyłem grę, mój entuzjazm opadł, a jego miejsce zajął wielki zawód.

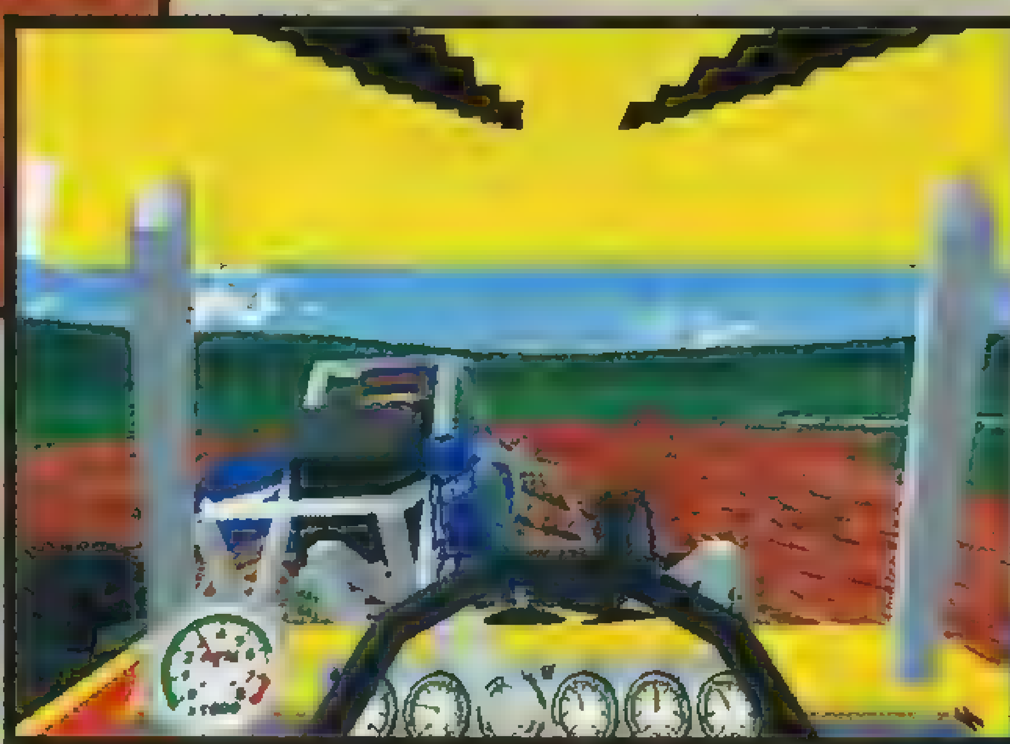
SODA OFF-ROAD RACING to nie wyścig sponsorowany przez producenta wody sodowej Off, to rajd terenowy organizowany przez Short-Course Off-Road Drivers Association, czyli w wolnym tłumaczeniu: Organizację Kierowców Rajdów Krótkodystansowych. Wyścigi te różnią się od standardowych tym, że odbywają się na krótkich, sztucznie zagospodarowanych torach, ze specjalnie przygotowanymi przeszkodami i nawierzchnią wszelakiego rodzaju, zwykle jednak składającą się z mieszanki ziemi i wody, w różnych proporcjach.

Do pokonywania drogi w takich warunkach służą trzy rodzaje pojazdów. Dwa trucki (zwane z polska pół-ciężarówkami, a przypominające jeepy, co jest jeszcze bardziej mylącą nazwą) o mocy silników do 800 koni mechanicznych, jeden o napędzie na jedną oś, drugi na wszystkie cztery koła. Trzeci sprzęt to 150-konny buggie z napędem na dwa koła. I to wszystko, żadnych konkretnych marek, tylko ewentualnie wybór lakieru i możliwość samodzielnej konfiguracji podstawowych elementów w postaci opon, amortyzatorów, przełożeń skrzyni biegów i, o dziwo, dostępnych koni mechanicznych.

Początkowo „poszaleć" można na dwunastu torach, po cztery na krajobraz pustynny, tropikalny oraz europejsko prowincjonalny. To niedużo, biorąc pod uwagę, że każdy z nich jest dość krótki i przejechanie go zabiera ok. półtorej minuty (jedno okrążenie). Autorzy wyszli z założenia, że gracze sami będą budować sobie tory na dołączanym edytorze. Ale o tym za chwilę.

Zajmijmy się systemem jazdy, którego omawianie nie potrwa długo, ponieważ nie jest on zbyt złożony. Prowadzenie pojazdu jest dość uciążliwe, a to z powodu upierdliwości autorów pod względem realizmu, który wymknął się im trochę spod kontroli. Przy mocnym silniku wręcz strach dotknąć gaz bowiem momentalnie tracimy panowanie i zaczyna obracać naszym wozem. Na maksymalnej mocy nie da się jeździć nawet po wielu godzinach ćwiczeń. Na dodatek trzeba trzymać się wyznaczonej drogi i co chwila zaliczać kontrolną bramkę. Zaletą jest na pewno fakt, że każdy tor umożliwia swobodną jazdę w każdym kierunku, oczywiście nie poza terenem wygenerowanego otoczenia. Akcję można obserwować z kilku kamer, z których nadają się tylko dwie, ponieważ pozostałe pokazują jedynie wątpliwe piękno, z jakim porusza się kanciasty truck i jak płynnie uginają się jego amortyzatory. Ogólnie grafika jest uboga i ogranicza się do nieskomplikowanych wektorowych brył powlekanych niskiej jakości teksturami. Muzyka też nie najlepsza, co jakiś czas oprócz odgłosów silnika słychać okrzyki w hełmofonie pochodzące od trenera. Wszystko to ma służyć jednemu, a mianowicie prostocie, która umożliwi graczom szybkie i łatwe budowanie własnych torów, ich wymianę z kolegami oraz wspólną zabawę w sieci czy Internecie.





Edytor jest jakby drugą połową gry. Ci, którzy mają żyłkę architektoniczną i do tego lubią poddawać swoje samochody ekstremalnym próbom, mogą sobie zrobić tak pokręcony tor, jaki sobie tylko wymarzą. Można zrobić trasę składającą się jedynie z następujących po sobie wyskoków i dołów oraz samodzielnie ustawić elementy krajobrazu, jak drzewka, góry itp., a nawet kamery, z których obserwować można akcję.

SODA OFF-ROAD RACING to pierwsza gra, jaką widziałem, w której trzeba tak oszczędzać brykę. Ludzie z PAPYRUS sami doradzają, żeby nie wybierać maksymalnej mocy, delikatnie pokonywać zakręty, nie szarpać kierownicą, bo inaczej szybko zużyją ci się oponki albo wysiądzie ośka, albo tamto owamto...

Panowie! Co jest!? Coś wam się pomyliło? Wyścigi to ma być jazda na maksa, a nie jakieś babskie ściemnianie. Zasuwasz do mety i jak nie wciskasz ostro, to nie wygrywasz. Technika? Oczywiście, ale bez przesady, to nie balkonik inwalidzki tylko fura z ośmiuset końmi pod machą!

Uffff.. trochę się zagalopowałem. W sumie gra interesująca, można pograć, szczególnie jak się samemu wymyśli jakiś ciekawy tor, no i pod warunkiem, że się posiada mocny sprzęt. Na P200 z wszystkimi detalami to jeszcze wygląda, na słabszych trzeba się ograniczać. Niestety, na razie gra nie współpracuje z 3Dfx, więc i on nie pomoże. Na pewno ciekawiej jest, jak po drugiej stronie kabla siedzą kumple. Chyba jednak ludzie z PAPYRUS za dużo czasu poświęcili nowemu NASCAR 2.

Joseph



Sierra/Papyrus

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 4/10





TEST DRIVE 4

Od ostatniego tytułu spod szyldu TEST DRIVE minęło już siedem lat, nie licząc ostatniej, niezbyt udanej JAZDY TESTOWEJ POZA DROGĄ, czyli TEST DRIVE OFF–ROAD. Firma ACCOLADE zasłynęła niegdyś swoim tytułem jeszcze na ośmiobitowych gruchotach Atari i Commodore. Jako pierwsza użyła w swojej grze zwykłych, choć luksusowych, seryjnych samochodów na zwykłej drodze, na której o wypadek nietrudno i gdzie policja zatrzymać może.



READY

Namnożyło się w ostatnim czasie tych wyścigów. Na czele od jakiegoś czasu stoi seria NEED FOR SPEED, która, wydaje się, przejęła pałeczkę przewodnictwa po TEST DRIVE. Lata minęły i zmieniły się również zasady licencji na marki samochodów do gier. Dziś, kiedy okazuje się, że rynek gier to jedna z najszybciej rozwijających się gałęzi przemysłu rozrywkowego, w grę (sic!) wchodzą wielkie pieniądze i za prawo do wykorzystania oryginalnej marki trzeba bulić. Wiele aut zarezerwowanych jest dla niektórych tytułów, z czego najwięcej licencji posiada, jak nietrudno się domyślić, NFS. Autorzy (aż prosi się użyć słowa developerzy) z ACCOLADE poradzili sobie z tym problemem bardzo sprytnie i nie powielając pomysłów dali do dyspozycji dziesięć wozów, z czego połowa to klasyczne amerykańskie siedmiolitrowe potwory, od Corvette z 1969, poprzez Shelby Cobra z 1967, aż po legendarnego i wręcz kultowego Chevroleta Camaro ZL–1 COPO 9560 z 1969. Drugą połowę stanowią już teraźniejsze cacka, jak Dodge Viper, czy najnowsza Corvette. Zaszczytne miejsce zajęły dwie nie amerykańskie marki. Pierwsza to japoński Nissan 300 ZX, druga to angielski Jaguar XJ220, które załapały się chyba tylko dzięki porównywalnej mocy i równie klasycznej linii co Amerykańczyki. Zastanawiać się można, jaki jest sens dawać stare wozy, kiedy nie mają szans przy tych nowych. Otóż, nic bardziej mylnego. Klasyki oscylują w pojemnościach od 5 do 7 litrów, a pod machą dysponują całą stadniną w postaci 500 koni mechanicznych, pozwalających rozbujać do setki te kolubryny w czasie krótszym niż pięć sekund.



STEADY

Podobno w Stanach jest grupa milionerów, którzy hobbystycznie ścigają się w miejskim ruchu, bez względu na uszkodzenia własnego samochodu i kasę wydaną na mandaty. Liczy się tylko wygrana, więc wszystkie chwyty są dozwolone. I oto właśnie tu chodzi. Wybierasz brykę, na głowę zakładasz kowbojski kapelusz, radio zapuszczasz na maksa i w drogę! A przed tobą sześć tras w sześciu różnych miejscach na Ziemi, w tym angielska prowincja, górzysta Szwajcaria, cybernetyczne Kyoto, a także trasa dostępna tylko na PC (na PSX jej nie ma) – autostrada w Monachium.

Spostrzegawczy gracze dopatrzą się w sceneriach oryginalnych budowli, a także prawidłowego usytuowania ulic itp. Można jeździć dla samej przyjemności testowania nawierzchni i gum samochodów, oraz w aż czterech trybach pucharowych. Jest jeszcze wyścig na 1/4 mili z jednym tylko przeciwnikiem, gdzie decydują przede wszystkim mocne nerwy i szybki refleks. Niezapomniane wrażenia zostawia jednak sceneria San Francisco, do którego wjeżdżamy przez słynny most Golden Gate, wprost na górzyste ulice, po których bez przerwy jeżdżą tradycyjne jednowagonikowe tramwaje. Należy pamiętać jeszcze o zaznaczeniu w opcjach ulicznego ruchu, którym zapełnią się skrzyżowania. Najlepszą metodą na uliczne korki jest gaz do oporu i pokonywanie ich w locie. A za nami policja na sygnale...

Scena jak z filmu z lat 70. i do tego jeszcze tylko Beastie Boys albo chociaż Crosstown Traffic Jimmiego Handrixa lub jakiś stary hip hop. Niestety, muzyka to jeden z najsłabszych elementów gry, doskonały Orbital nie jest tu taki super, bo zupełnie nie podpasił mi do klimatu. Choć odgłosy silników przypominają o drzemiącej pod maską mocy, to tło muzyczne lepiej zapewnić sobie we własnym zakresie.

Skoro mowa już o oprawie, to słów kilka o grafice. Za engine odpowiada grupa PITBULL SYNDICATE, znana przede wszystkim z DESTRUCTION DERBY i trzeba przyznać, że i w tym przypadku wykonali swoją pracę znakomicie, zadbali o szczegóły zarówno scenerii, jak i samochodów, mimo że zajęło im to podobno tylko trzy miesiące. Oczywiście pomyślano o chipsetach 3Dfx, pod które optymalizowany był program. Twórcy wybrali właśnie te akceleratory, ponieważ uznali je za najbardziej przyszłościowe. Ci, którzy jeszcze ich nie posiadają, powinni dysponować P166, żeby pograć sobie w low–res, a o high można myśleć, zaczynając od P200.

GO !

TD4 to bardzo dobry wyścig, szczególnie na Voodoo, oferujący ciekawe samochody o potężnej mocy. To propozycja dla wytrwałych wyjadaczy, z powodu wysokiego poziomu trudności. Wydaje się, że to jedyna konkurencja dla NFS, prezentująca przede wszystkim nie zamknięte tory i dłuższe, podzielone na checkpointy trasy. Niestety, jest mniej festyniarska, w pozytywnym tego słowa znaczeniu. System wchodzenia w zakręty, hamowania i kolizji jest trochę zbyt realistyczny; za łatwo tu o wypadek. Wdepnięcie hamulca na zakręcie kończy się wypadnięciem z trasy lub dachowaniem, brakuje też tak przecież lubianych przez nas power slide'ów.

Joseph



Accolade/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –p○
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 7/10





S40 VOLVO

Samochody szwedzkiej firmy Volvo mają opinię dużych, ciężkich i wygodnych limuzyn dla bardziej zamożnych. Przy okazji są to bardzo solidnie skonstruowane i bardzo bezpieczne auta. Trochę więc dziwne, że Szwedzi zdecydowali się na wypuszczenie swojego samochodu na wyścigowe tory. Autorzy gry S-40 VOLVO RACING też są Szwedami (jakaś zmowa?). Nazwa firmy BONNIER DIGITAL ILLUSIONS nie obiła się wcześniej o moje uszy, ale w materiałach dołączonych do gry autorzy twierdzą, że są jedną z największych firm produkujących gry w Europie.

Z KTÓREJ STRONY JEST SILNIK?

Do wyboru są dwa rasowe tory z gładką nawierzchnią: Nolby Hills i Okkun Speedway. Auto za to jest tylko jedno i nie można wybierać. Oczywiście jest to Volvo S-40. Wygląda to niestety dość skromnie. Oba tory to prawdziwe tory wyścigowe. Różnią się one jedynie usytuowaniem i otoczeniem. Poza tym żadnych niespodzianek. Czasem tylko śmigłowiec przeleci nad głową. Wokół sporo reklam, budynki, trybuny, boksy. Jest na co patrzeć. Sam tor otaczają zróżnicowane pobocza, czasem są to pułapki piaskowe, czasem twarde bandy albo trawnik. Modelowanie terenu jest bardzo sugestywne. Dobrze oddane zostały miejsca, w których teren podnosi się lub opada. Dopracowane w każdym calu modele samochodów wyglądają dobrze i mają wiele szczegółów. Pokryte zostały efektownymi teksturami, godnymi pochwał.

Efekty świetlne to kolejne zaskoczenie. Jeśli coś w S-40 VOLVO świeci, to wokół takiego obiektu rozlewa się miękki, rozprowadzający się po okolicy blask. Dopełnieniem światła są efekty atmosferyczne, a dokładniej mgiełka, jaką widać w oddali. Zwiększa to poczucie odległości. Bardzo efektowny dzięki temu jest na przykład dojazd do tunelu znajdującego się zaraz za wzniesieniem na jednym z torów.





Programiści firmy BONNIER DIGITAL ILLUSIONS uniknęli zjawiska „wyskakiwania" terenu z powietrza. Drugą zaletą są niskie wymagania sprzętowe. S-40 VOLVO działa w środowisku Windows'95 i wymaga co prawda DirectX 5.0, ale nie korzysta z Direct3D. Nie obsługuje również bezpośrednio żadnego akceleratora 3D. Na Pentium 200 gładko działa w rozdzielczości 800x600 i to w 65,535 kolorach. Przy czym ilość klatek na sekundę jest odczuwalnie większa niż 15. Engine S-40 RACING obsługuje pełną gamę rozdzielczości od 320x240 do 1024x768. Dzięki temu posiadacze słabszych PeCetów będą mogli dostosować wymogi gry do możliwości swojej maszyny. A niższe rozdzielczości wyglądają nieźle, nawet 320x240. Słabością jest niestety oprawa dźwiękowa. Wszystkie odgłosy brzmią trochę sztucznie, a całość jest cicha, przytłumiona i bez zdecydowanego charakteru.



KOSZMAR MOTOCYKLISTY

S-40 VOLVO to bardziej zręcznościówka niż symulator. Nie trzeba zastanawiać się nad doborem opon, odpowiednim zawieszeniem czy skrzynią biegów. Elementy symulatora dadzą się w tej grze znaleźć. Zachowanie samochodu jest naturalne. Powierzony w ręce gracza Volvo S-40 to narowisty pojazd. Bardzo nerwowo reaguje na ruchy kołem, przez co wcale nie jest tak łatwo jechać i wyprzedzać. Wychodzenie z poślizgów jest niezłą sztuką. Pokonywanie ciasnych łuków to w ogóle inna bajka. Standardowe podejście z użyciem hamulca odpada, traci się zbyt dużo czasu.



Komputerowi rywale jeżdżą takimi autami jak gracze. Wpychają się na siłę, często wpadają w poślizgi, nie wyrabiają się na zakrętach i powodują wypadki, strasznie zajeżdżają drogę i raczej trudno jest takiego wirtualnego szofera wyprzedzić. Pozostaje jedynie szybko poznać tory na pamięć i czekać na błąd przeciwnika. I tu jest pies pogrzebany, bo tory są tylko dwa, do tego krótkie i proste. Dogłębne poznanie tajemnic tych torów dużo czasu nie zabierze, a łatwe w związku z tym zwycięstwa też będą bawić tylko przez moment.

Walka w S-40 VOLVO może odbywać się na trzy sposoby. Single Race to po prostu gonitwa o najlepsze miejsce na linii mety. Time Attack to wyścig z czasem, jak sama nazwa wskazuje. Pozostaje jeszcze opcja multiplayer, ale grać można tylko w sieci poprzez protokół IPX.

UWAGA!

Karty na stół! Co z tego, że grafika jest niezła, kiedy miodu brak? Niezły jak na wersję 1.0 engine nic nie wskóra, kiedy po kilku godzinach robi się po prostu nudno. Jeśli S-40 VOLVO będzie można tanio kupić, to znajdzie nabywców. Najszersze zastosowanie dla tej gry znalazłbym w biurach, gdzie po pracy można byłoby sobie z koleżanką czy z kolegą przez godzinę poszaleć dla odprężenia.



LMK

Bonnier Digital Illusions

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PC – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 4/10







INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Nie upłynął jeszcze rok od kiedy pojawiły się rewelacyjne wyścigi NETWORK Q.R.A.C. (SS'42), a już mamy następcę INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP. Na pierwszy rzut oka, to typowe wykorzystanie wypróbowanej koniunktury dla zbicia kasy. W tym przypadku jest to na szczęście bardzo złudne wrażenie. Programiści z MAGNETIC FIELD, wespół z EUROPRESS SOFTWARE wykazali się inwencją i zaserwowali kilka nowinek, które odświeżają ich produkt na tyle, że jest on w stanie samodzielnie zająć przodownictwo w rankingu gier wyścigowych.

Sukces Krzysztofa Hołowczyca, który wraz z pilotem Maciejem Wisławskim zdobył tytuł rajdowego Mistrza Europy 1997, spowodował, że wiele osób chciałoby posmakować atmosfery wielkiego rajdu. Właśnie seria RALLY CHAMPIONSHIP może dać tego namiastkę. Nowa wersja ponownie wprowadza graczy w świat szybkich sportowych samochodów i bezwzględnej walki z czasem. Twórcy utrzymali genialne odwzorowanie realiów prawdziwego rajdu (opcja Simulation). Po jej włączeniu naprawdę można doświadczyć jak czuje się kierowca. Kierowany przez niego samochód ma niejednokrotnie psującą się skrzynię biegów, a reflektory zostawił na przydrożnym drzewie. Takie sytuacje będą w INTERNATIONAL RC zdarzać się na każdym etapie. W końcu samochód rajdowy to nie wypucowany Maluch sąsiada, ale maszyna, z której na trasie należy wycisnąć wnętrzności. Rajd składa się z 30 długich etapów, które każdorazowo zamieniają samochód w obitą puszkę. Po każdym etapie najprościej byłoby wymienić wóz na nowy, ale tak dobrze nie ma i pozostaje efektywnie spożytkować czas przydzielony ekipie technicznej. W pierwszej kolejności naprawiać należy te sekcje wozu, które są najbardziej zużyte. Nie wolno również dopuścić do sytuacji przymusowej, w której odcinek nocny będziesz pokonywać z uszkodzonymi reflektorami, bo wydawało ci się, że błotniki trzeba poprawić najpierw. Na ogół nie ma czasu na dokonanie wszystkich napraw i trzeba będzie iść na wiele kompromisów. Na trasie, oprócz własnych umiejętności, pomocą służy pilot, który informuje o najbliższych zakrętach (kierunek i stopień trudności). Wyróżnia 4 rodzaje zakrętów, co okazuje się niewystarczające, ponieważ zdarza się, że np. łatwy w lewo różni się (niewiele, ale zawsze) od następnego łatwego w lewo. Jeśli ktoś chce wykręcać dobre czasy i przy tym nie obić za bardzo samochodu, to powinien podczas treningu zapoznać się ze wszystkimi zakrętami i wypracować technikę ich pokonywania.





Dobra, wszystko to było w poprzedniej części, co nowego? Poprzednia edycja była wiernym odwzorowaniem angielskiej rundy mistrzostw świata, rajdu R.A.C. Tym razem programiści wprowadzili niesamowitą różnorodność tras i krajobrazów. Jeździć można nie tylko po bezdrożach Anglii, ale po drogach piętnastu państw. Walka z przeciwnikami i czasem odbywa się zatem w przeróżnych warunkach, a każda trasa oferuje inne atrakcje. Najprzyjemniejszy dla miłośników motoryzacji będzie fakt, że twórcy wzbogacili asortyment wozów o trzy nowe japońskie zabawki. Można przetestować Mitsubishi Lancer Evolution, Nissana Almerę GTi i najnowsze dzieło skośnookiej motoryzacji, kolejną wersję Toyoty Corolli o oznaczeniu WRC. Cała zabawa w ściganie, poza opcjami, które były już poprzednio, została wzbogacona o dwa nowe tryby: Championship i Custom. Ten pierwszy to seria wyścigów na punkty z przeciwnikami. Nie można tu zmieniać ustawień samochodu, nie występują też żadne problemy techniczne, trzeba za to uważać na poziom paliwa i w razie konieczności tankować na oznaczonych poboczach. Tryb Custom to zabawa na trasie, której warunki określa gracz. Można zmienić wszystko – od pogody, jaka ma panować, aż po inteligencję komputerowych kierowców. To wszystko starczyć powinno do gry na wiele tygodni, ale twórcy dorzucili coś jeszcze, edytor tras. Tworzenie tras jest bardzo podobne do tego znanego z LOTUSA 3 (w końcu tworzyli go ludzie z MF) i nie powinien sprawiać kłopotu. Wizualnie gra utrzymuje poziom pierwszej części, czyli ma ładną grafikę, a przy okazji w miarę płynną w 640x480 na P133 bez akceleracji. Przeniesienie gry w środowisko Windows'95 pociągnęło dodatkowo wprowadzenie obsługi Direct3D, ale mnie osobiście wygląd gry pod „potworem" nie rzucił na kolana. IRC wciągnęło mnie na maxa i znowu przez kilka tygodni będę słuchał lamentu sąsiadów, którym charakterystyczny odgłos sportowych wozów będzie zagłuszał audycje Radia Maryja.



Kij

Magnetic Field/Europress
DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 136,00
PC WIN'95, 3Dfx Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 50
OCENA: 8/10

ANDRETTI RACING



Pierwsze co, wpadło mi w oko, to wybór samochodów. ANDRETTI RACING łączy INDYCAR i NASCAR RACING, oferując graczowi możliwość jazdy jednym z dwóch rodzajów pojazdów. Tak więc wybrać można stock car (auto z wyścigów NASCAR) lub indy car (wiadomo).



Każde z tych aut wyprowadzić można na jeden z 16 torów. Oprócz zwykłych race tracków są między nimi tory owalne, takie na których ścigał się na przykład Tom Cruise.

Do wyboru jest kilka wariantów ścigania. Najlepiej zacząć od opcji Exhibition Race, gdzie w pojedynczych wyścigach można bez wpływu na przebieg własnej kariery podnieść swoje umiejętności. Opcja Begin Career otwiera przed graczem możliwość wzięcia udziału w serii wyścigów składających się na cały sezon. Jak przystało na grę z ambicjami, ANDRETTI RACING posiada opcję multiplayer i pozwala na wyżywkę poprzez kabel lub modem we dwóch, a amatorzy wyścigów mający dostęp do sieci lokalnej opartej na protokole IPX/SPX, mogą dać upust swej pasji w osiem osób .

Graficznie ANDRETTI RACING przedstawia się świetnie. Gra działa wyłącznie w Windows'95, wymaga DirectX 5.0 i karty graficznej z 2MB pamięci RAM na pokładzie. Wymóg 2MB karty graficznej wynika z tego, że engine gry wyświetla obraz w 65 tysiącach kolorów. Jest to mocną stroną AR, ale może stanowić przeszkodę dla właścicieli nieco starszych maszyn. Jeśli już jednak 2MB karta znajduje się w komputerze, okaże się, że warto było wydać na nią kasę.



ANDRETTI RACING obsługuje większość obecnych na rynku akceleratorów 3D, chociaż EA SPORTS zaleca karty z chipem 3Dfx Voodoo. Mając te zalecenia na uwadze, zabrałem się do grania. Naturalnie, grafika – palce lizać. Olbrzymia ilość detali, wspaniałe efekty świetlne. Jakież było jednak moje zdziwienie, gdy wyłączyłem akcelerację i pozostawiłem wszystkie ustawienia grafiki na maksimum, i zobaczyłem tylko dwie różnice pomiędzy grafiką akcelerowaną a nie akcelerowaną. Pierwsza, to oczywiście mniejsza liczba klatek na sekundę, co i tak oznacza liczbę większą od 15 i to na zwykłym P200, a jest to całkiem dobry wynik przy rozdzielczości 640x480. Druga różnica, to brak właściwych Voodoo efektów wizualnych. Ale bez nich można się obejść. Całość wygląda dalej świetnie i działa wyjątkowo płynnie. Dla ANDRETTI RACING obsługa Direct3D to chyba tylko dodatek dla posiadaczy słabszych maszyn bez karty 3D. Dodam jeszcze, że można sobie ostro pohasać po bardzo rozbudowanych opcjach graficznych, co pozwala na odpalenie AR na słabszych PeCetach. Chylę czoła przed programistami EA SPORTS i przed wspaniale zoptymalizowanym kodem, który stworzyli. To właśnie jest profesjonalizm przez duże P. Wreszcie ktoś przypomniał sobie, że Pentium to wydajny mikroprocesor.





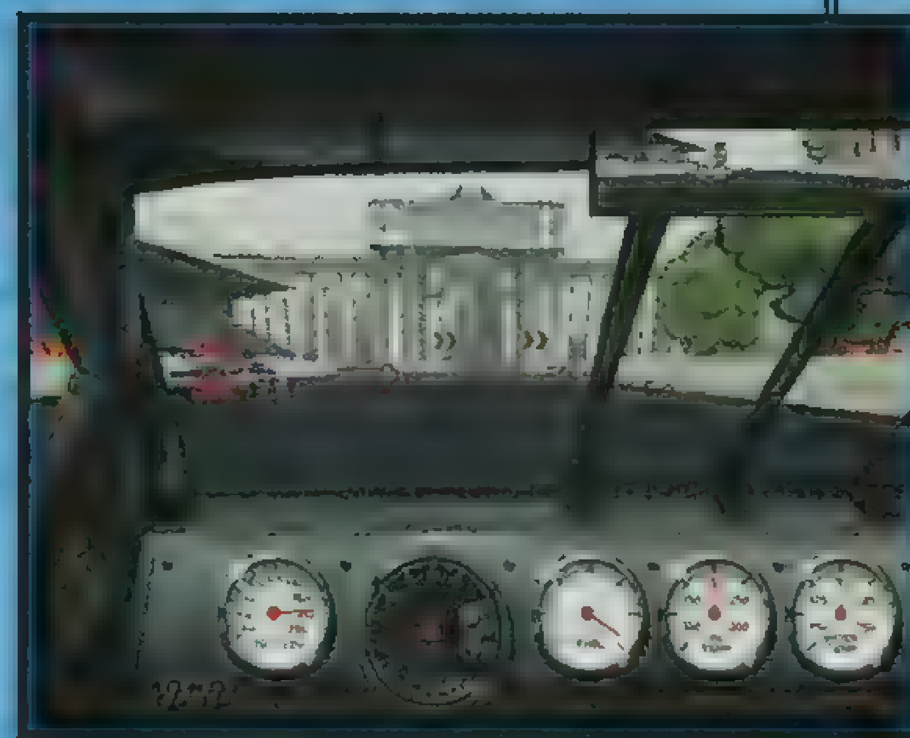
Trochę gorzej przedstawia się oprawa dźwiękowa. Odgłosy pracy silnika, podwozia są dosyć sztuczne, ale nie drażnią uszu. Muzyka pasuje do ogólnego klimatu gry. Dodatkową atrakcją mają być komunikaty i polecenia przesyłane radiem z boxu, ale to niczego nie zmienia, i tak jest tylko średnio.



PIT STOP

Miodność nie dotrzymuje kroku grafice. Mimo szczerych chęci, ANDRETTI RACING sklasyfikować mogę jedynie jako przeciętne, zręcznościowe wyścigi.

Realizm jest, krótko mówiąc, żaden. Wszystkie krytyczne manewry przychodzą zbyt łatwo. Wyprzedzanie to żadna trudność i jeśli trzeba wykonać slalom



między czterema szalejącymi na torze samochodami przy prędkości 260 km/h, to po prostu się to robi. Ostre i ciasne zakręty to bułka z masłem, kilka prób i doskonale wiadomo, co i jak. Gdzie ta magia, która towarzyszyła GRAND PRIX 2?

Na szczęście torów jest szesnaście i bardzo się między sobą różnią. Jednak niewiele to zmienia. Bardzo łatwo zapamiętać usytuowanie kolejnej krzywej, szykany czy pit stopa. Łatwo też znaleźć miejsca do wyprzedzania, tym bardziej że jest ono trywialne. Słabym punktem ANDRETTI RACING są też wirtualni kierowcy, których pokonuje się łatwo. Wszelkie próby blokowania przez nich drogi sprawiają wrażenie rozpaczliwych i nie na wiele się zdają.

ANDRETTI RACING pozwala na wybór jednego z dwóch rodzajów samochodów. Przyznam, że jest to swego rodzaju atrakcja. Auta te zachowują się zupełnie inaczej i całość zabawy można przeżyć na dwa sposoby. Kolejna ciekawostka: o ile z INDYCAR i NASCAR wynikało, że auto typu stock jest o wiele trudniejsze do opanowania niż auto Indy, to w AR jest na odwrót. O wiele łatwiej jest pokonywać kolejne zakręty większym pojazdem.

KTO WYGRAŁ?

Niestety nikt... ANDRETTI RACING jest słabym symulatorem albo zręcznościówką o zbyt słabym charakterze. Nie jest to słaba gra. Ma po prostu zbyt mało mocnych punktów, za mało smaczków. Nie ma się o co zaczepić i przykro mi z tego powodu.

LMK

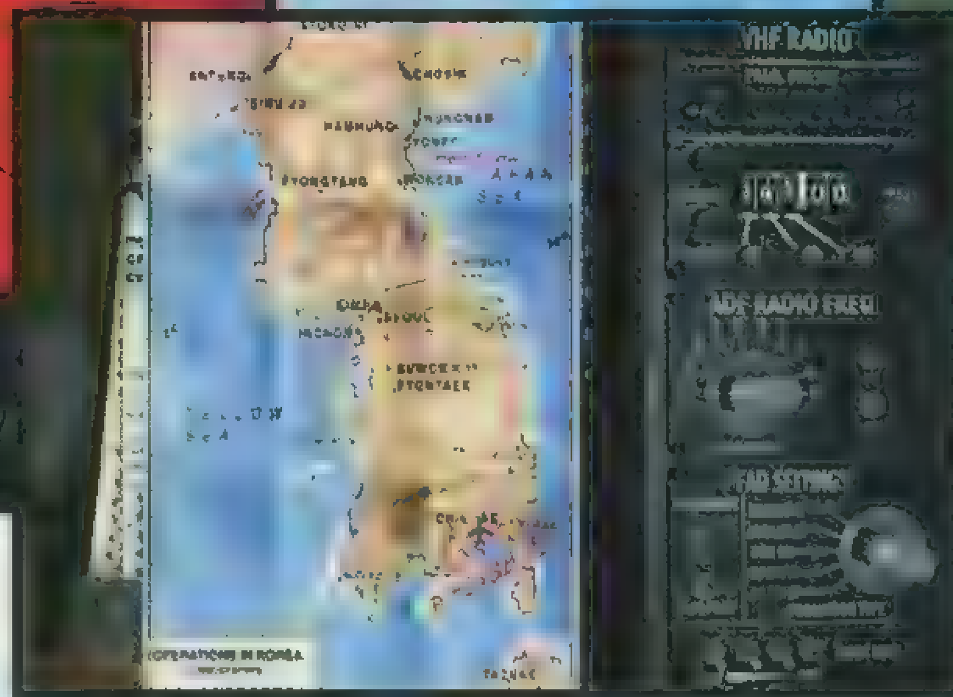


Electronic Arts/EA Sports

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 160°°
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 120, 16 MB RAM

OCENA: 5/10







SABRE ACE

Wojna na Półwyspie Koreańskim w latach 1950–53 jest mało popularnym tematem komputerowych symulacji lotniczych. Od czasu kilku wspomnień Chucka Yeagera z wojny w CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT i kilku pojedynków z tej wojny w grze DOG FIGHT firmy MICROPROSE miłośnicy walk powietrznych nie mieli możliwości wzięcia udziału w tej kampanii lotniczej. Należy przecież pamiętać, że była to pierwsza wojna powietrzna, w której wzięły udział samoloty odrzutowe i pierwsza, w której naprzeciw sobie stanęły siły powietrzne ZSRR i USA.

Niedawno lukę tę wypełniła firma VIRGIN INTERACTIVE wypuszczając grę SABRE ACE: CONFLICT OVER KOREA. Przenosi ona nas do 1950 roku w środek rozpoczętej tam wojny.

Zaczynając grę możesz od razu rzucić się w wir walki korzystając z opcji „go–fly". Znajdziesz się wtedy w kabinie amerykańskiego myśliwca przechwytującego samoloty wroga. Możesz również wybrać grę samodzielną (stand alone) lub z wieloma użytkownikami (multiplay). Gra umożliwia grę „po kablu" poprzez modem, sieć LAN lub Internet. Dalej stajesz przed kolejnym wyborem. Od razu zacząć karierę frontową (career), potrenować trochę w szkole lotniczej (training) czy samodzielnie ustawić sobie walkę w powietrzu (custom flight). Ta ostatnia opcja pozwala ci wybrać jeden z pięciu dostępnych samolotów i stanąć w nim do walki. Do wyboru jest stary poczciwy Mustang (F–51D), pierwszy odrzutowy myśliwiec USAF F–80 Shooting Star, najnowocześniejszy amerykański myśliwiec tego okresu F–86F Sabre, Jak – 9 lub prawdziwa gwiazda tej wojny – MiG–15. Przeciwników wybierasz z puli aż dwudziestu pięciu samolotów. Mogą to być m.in. AD Skyraider, F4U Corsair, F9F Panther, F–82 Twin Mustang, B–29 Superfortress, B–26 Inveder, F–84 Thunderjet, Ła–7, Tu–2, PO–2 czy Ił–10.

Loty treningowe obejmują szkolenie podstawowe, czyli starty i lądowania, nawigację, ataki na cele naziemne i walkę powietrzną. W zależności od strony konfliktu do treningu będziesz używał, tłokowego T–6 Taxen i szkolną wersję F–80, latając w barwach USA, lub Jaka–18 i szkolną wersję MiGa –15.

Swoją karierę jako pilota frontowego zaczynasz od wyboru strony konfliktu (USAF lub ZSRR – zapomniano o lotnictwach RPA, W. Brytanii, Australii, i oczywiście chińskich „ochotnikach"). Następnie w stopniu podporucznika lądujesz w bazie, gdzie czeka na ciebie pierwsze zadanie. Cała kampania składa się z 45 misji dla dwóch stron konfliktu. Latając w USAF zaczynasz działania wojenne na Mustangu. Po paru misjach przesiadasz się do odrzutowego F–80 Shooting Star, a później do F–86F Sabre. Walcząc po przeciwnej stronie, pierwsze podniebne szlaki znaczysz Jakiem–9, aby szybko przesiąść się do MiGa–15. Misje polegają na wywalczaniu przewagi w powietrzu, atakowaniu wypraw bombowych przeciwnika, osłonie własnych oraz tego, co tygrysy lubią najbardziej – ataków na cele naziemne.





PRO ...

Producent SABRE ACE starał się, aby symulator oddał w pełni klimat wojny powietrznej prowadzonej w tamtym czasie. Dzięki temu, że gra wykorzystuje akcelerator 3D, przemykający pod tobą krajobraz wygląda jak z kolorowych zdjęć lotniczych (niestety, niżej wszystko zaczyna się spłaszczać i trochę rozmywać). Równie dobrze wyglądają samoloty. Modele zostały zrobione z dużą dbałością o szczegóły i wiernie oddają sylwetki prawdziwych maszyn. Zadbano także o szczegóły kamuflażu, szczególnie samolotów amerykańskich. Wszystko to dobrze wygląda i „chodzi" już na Pentium 133 z 16 MB RAM. Nie można mieć również zastrzeżeń co do udźwiękowienia gry. Szczególnie dobre wrażenie robią odgłosy walki, rozmowy i komentarze pilotów w czasie lotu bojowego oraz dowcipne uwagi twojego instruktora. Przeciwnicy (i sojusznicy) zachowują się podczas walki bardzo różnie. Zdarzają się lepsi i gorsi.

... I KONTRA

Oprócz swoich zalet, SABRE ACE posiada całkiem sporo wad. Szczególnie odnoszą się one do modelu lotu. Samoloty prawie nie reagują na działanie orczyka (rudera), co przy podchodzeniu do ataku na cel naziemny potrafi poszarpać najtwardsze nerwy. W zasadzie nie ma znaczenia, czy lata się na F–86 czy MiGu–15, a w pilotażu samoloty te różniły się znacząco. Brak jest efektu wytrącania ciągu przy długotrwałym ostrym wznoszeniu i przepadania samolotu. Lecąc z dużą prędkością możesz sobie spokojnie otworzyć podwozie i być pewnym, że nawet się nie zatnie, o urwaniu w ogóle nie wspominając. Oprócz tego w SABRE ACE słońce nie oślepia. Innym dużym problem są widoki z kabiny. Nie ma widoku 45 stopni do przodu i do tyłu. Samolot przeciwnika staje się nagle niewidoczny. Wtedy zostaje ci się tylko modlić.



SO FAR, SO GOOD, SO ... WHAT?

Pomimo wszystko SABRE ACE jest jednak grą godną uwagi. Głównie ze względu na podejmowany temat. Wojna Koreańska to naprawdę bardzo ciekawy, a bardzo słabo znany w naszym kraju konflikt. Ponadto możliwość polatania (choć trochę na pół gwizdka) maszynami z tego okresu to jednak duża gratka. Pozostaje nam jeszcze czekać na inną okazję wybrania się nad Aleję MiGów.

Youzi & Rif

Virgin Interactive

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: –∞
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 — Min. P133, 16 MB RAM 3Dfx

OCENA: 6/10





AHX-1 VIPER



Każdy maniak symulacji śmigłowców na PeCeta od wielu miesięcy siedzi załamany w domu i klnie, że nie ma w co grać. Miałem nadzieję, że sytuację tę odmieni nieco dziecko firmy PIXEL GAMES – AHX-1 VIPER. Jeśli skończyłeś po raz setny doskonałego AH-64 LONGBOW i nie masz na czym latać to spokojnie poczekaj aż ukaże się LONGBOW 2, bowiem AHX-1 w swej konwencji przypomina COMANCHE 3, czyli prostą strzelankę ukazaną w realiach maszyn bojowych. Jest jednak kilka nietuzinkowych rzeczy, o których warto wspomnieć zajmując się tą pozycją. Jedną jest fabuła, która wprowadza nas w ciekawe konflikty zbrojne, które lada moment nawiedzą nasz świat. Po upadku ZSRR, oczy CIA skierowały się na inne miejsca naszego globu, np. narkotykowe królestwo – Kolumbia i terrorystyczne królestwo – Libia. Żeby była możliwa jakakolwiek interwencja, rząd USA musiałby dysponować sprzętem dającym maksimum bezpieczeństwa i skuteczności. W tym celu stworzono projekt niespotykanej współpracy bombowca ze śmigłowcem. Tak oto powstał AHX-1 Viper. To jest druga ciekawostka. Otóż Viper nie dolatuje do miejsca swojej młócki na swoich silniczkach, ale zostaje zrzucony w kapsule podwieszonej do „latającego skrzydła", czyli bombowca B-2. Kapsuła rozsypuje się i wyłania się ze środka Viper. Jest to rozwiązanie oczywiście zupełnie niemożliwe w rzeczywistości, ale widać programiści mieli głowę pełną fajnych pomysłów. Zapomniałbym jeszcze dodać, że kapsuła z Viperem może być także wystrzelona z pokładu łodzi podwodnej! Słyszałem coś o niewirtualnym Viperze, ale (jeśli się nie mylę) jest to przeróbka znanego helikoptera Cobra i wykorzystywanego przez izraelskich pilotów. To by też wyjaśniało skład programistów uczestniczących przy tworzeniu AHX-1. Wszystkie nazwiska brzmią mocno izraelsko. Może by tak nasi twórcy gier komputerowych stworzyli w rewanżu symulację np. Huzara. W końcu będzie miał izraelskie uzbrojenie. Trzecia nowinka to podrasowanie engine'u graficznego dla potrzeb procesora MMX. Rekomendowany jest procesor taktowany 200 MHz. Jak to wypada w porównaniu z programami stworzonymi z myślą o 3Dfx? Zdecydowanie na niekorzyść AHX. Całość wygląda raczej mało ciekawie. Na procku bez MMX klasy P133, od biedy dało się grać przy pełnych detalach, ale przy 8-bitowym kolorze. Wszystko było jakieś nieestetyczne i niewyraźne. Nie kupię MMX tylko dla tej gry, ale na wszelki wypadek spojrzałem na tryb 16-bitowego koloru i on też mnie nie rzucił na kolana. A jeszcze te rażąco duże piksele (może od nazwy grupy). Miód spływa, jakby chciał, a nie mógł.

Ogólnie gra oferuje tryby rozgrywki dla jednego gracza plus opcję multi-





player. Można wziąć udział w opcji Join In, która to natychmiast rzuca w wir walki w czterech częściach świata. Rozpocząć jednak swoją edukację należałoby w symulatorze, który w poszczególnych misjach zapoznaje z użytkowanym uzbrojeniem i systemem lądowania na ziemi jak i na łodzi podwodnej. Główną opcją rozrywkową są misje sklasyfikowane w trzech kampaniach. W Kolumbii z narkotykowymi bonzami rozpoczął współpracę Fidel Castro. W Libii Kadaffi kończy budowę całych kompleksów fabrycznych, w których produkowana ma być broń chemiczna i bakteriologiczna, a w Rosji niejaki generał Arkadij Nemerów stara się odbudować imperium sowieckie i wrócić do czasów zimnej wojny. Uwaga, w Rosji prezydentem został generał Lebed. Misje są powiązane ze sobą i w miarę ciekawe. Najważniejsze wydają się jednak odczucia z pola walki, a te także odbieram z mieszanymi uczuciami. Zachowanie AHX jest dziwne nie tylko w opcji Arcade, także w realistycznej. Wszystko dzieje się zbyt szybko, co przy niewyraźnej grafice powoduje szybkie zniechęcenie. Szczególnie jeśli ma się coś konwojować, a wszystko wygląda podobnie. Kolejny mankament to nakładające się głosy z pola bitwy. Wielokrotnie nie mogłem wyłapać o co chodzi, bo akurat mówiły trzy osoby.

VIPER wobec konkurencyjnego COMANCHE pada na całym froncie. Jedynie pociski kierowane za pomocą systemu TADL nadają rozgrywce posmaku atrakcyjności. Polega to na tym, że wybiera się jeden z dostępnych pocisków (TOW lub TV Missile) i uruchamia wspomniany system. Pozwala on w spokojnym zwisie namierzać i przybliżać obiekty oddalone o wiele kilometrów i po odpaleniu pocisków kontrolować ich lot do momentu zetknięcia z celem. Naprawdę przednia zabawa. Ale to wszystko.

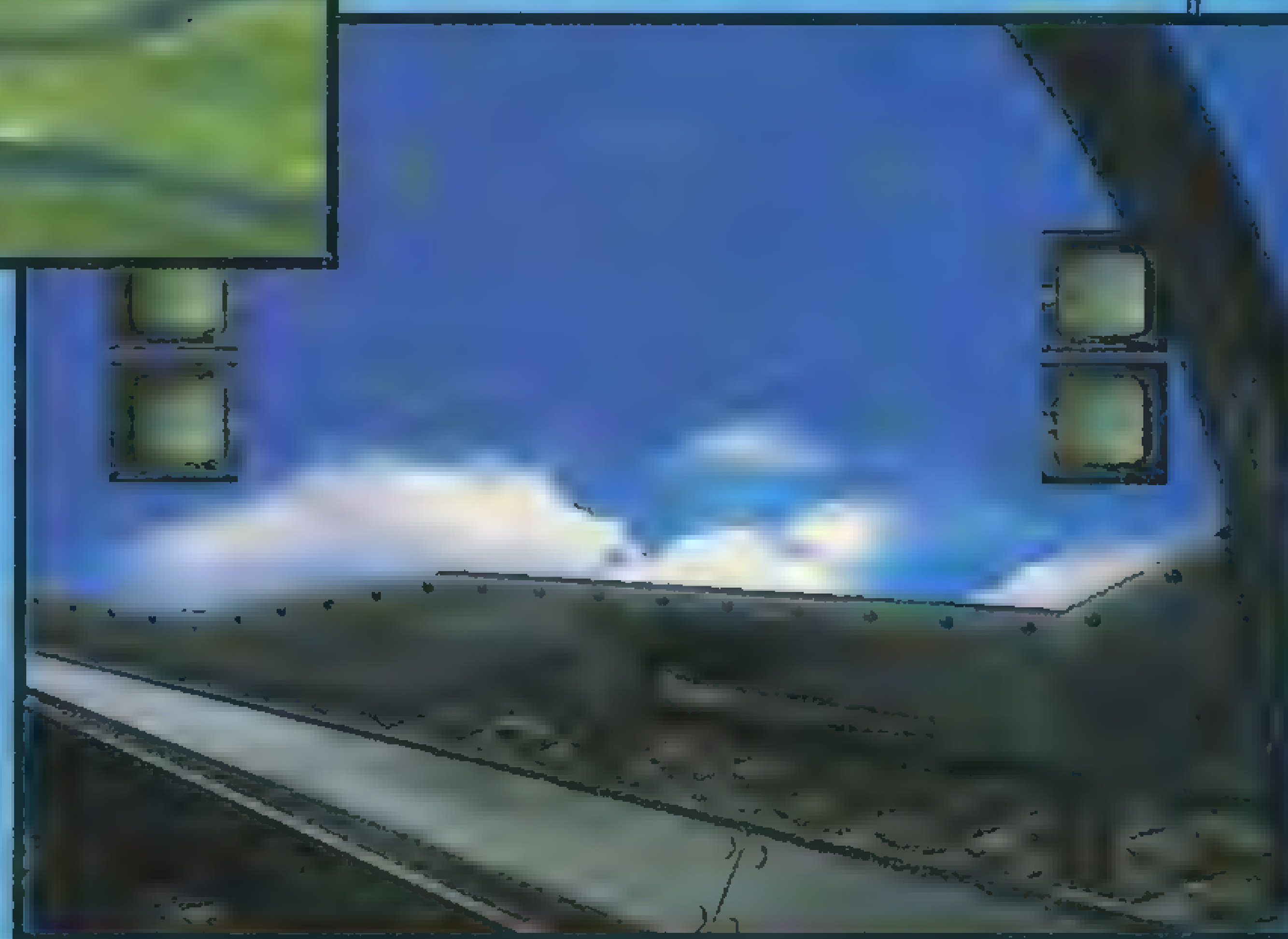
Rif

Pixel Games/GT

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: –?–
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. P120, 16 MB RAM

OCENA: 4/10





F/A-18 KOREA





Nieco ponad pół roku temu firma GRAPHIC SIMULATIONS wydała grę F/A–18 HORNET 3.0. Była to pod wieloma względami świetna gra. Decydował o tym głównie bardzo duży realizm symulacji i działania awioniki oraz świetny, wciągający klimat tej gry. F/A–18 KOREA to kontynuacja HORNETA 3.0, przy czym nie jest to dodatek z nowymi misjami, lecz samodzielny produkt, który funkcjonuje niezależnie. Takie rozwiązanie stanowi raczej sporą obietnicę dla graczy. Co nowego ma do zaoferowania F/A–18 KOREA?

Zacznę od grafiki. Ważną zmianą jest wykorzystanie akceleratorów 3D. Engine F/A–18 HORNET trzeba uznać za jeden z najlepiej działających enginów wektorowych. W nowej wersji F/A–18 świetnie połączono pracę tego engine'u z możliwościami, jakie daje akceleracja 3D. Ilość detali jest w tej chwili niesamowita. Samoloty wyglądają po prostu wspaniale i nie brakuje im dosłownie niczego. Wyglądają prawie jak prawdziwe. Obiekty naziemne są nieco skromniejsze, ale i tak po przelocie nad miastem czy portem zamykać trzeba bezwiednie otwarte usta. Wszystkie instalacje naziemne wyglądają nader urokliwie i są po mistrzowsku wkomponowane w otoczenie. Pojazdy poruszają się na ziemi, a na lotniskach panuje codzienny ruch. Równie efektowne są elementy otoczenia. Wzniesienia wyglądają malowniczo i zachęcająco, te bardziej odległe okrywa mgła. Niezapomniane wrażenia sprawiają wschody i zachody słońca, które barwią chmury i sprawiają, że cały widoczny krajobraz widać w innych kolorach.



Ciekawostką są chmury, które w F/A–18 KOREA są wielowarstwowe i półprzejrzyste. Eksplozje robią wrażenie, a wystrzelone rakiety lub uszkodzone samoloty ciągną za sobą smugę rozwiewającego się dymu.

Oprawa dźwiękowa jest na pierwszy rzut ucha dość skromna. Po chwili jednak okazuje się, że do gracza dociera dokładnie tyle informacji, ile jest mu potrzebne. Przez szumy aerodynamiczne przedziera się dźwięk silników, zmieszany z odgłosami pracy awioniki. Radiostacje odpowiadają na wezwania ludzkim głosem i bardzo sugestywnie przekazują żądane informacje.

Realizm jest zadowalający. Reakcje samolotu na polecenia pilota są świetnie oddane. Maszyna przekonująco zachowuje się podczas wykonywania skrajnych manewrów, w odpowiednich momentach zachowując bezwładność lub zbyt nerwowo reagując na ruchy drążkiem. Równie świetnie oddano działanie awioniki w F/A–18 KOREA. Wszystkie systemy, poczynając od radaru, a kończąc na odbiorniku ILS czy IFF, zachowują się bardzo naturalnie. Każde ma swoją specyfikę i każde z nich w niektórych warunkach bywa kapryśne. Szkoda tylko, że tak jak w starym HORNECIE, nie widać zmiany w zachowaniu się maszyny po zrzuceniu uzbrojenia i/lub zmniejszeniu zapasu paliwa.







F/A–18 KOREA posiada najbardziej chyba rozbudowany zestaw misji treningowych, jaki widziałem. Misje szkoleniowe powstały przy współpracy czynnego pilota USAF i zawierają prawie całą wiedzę, która potrzebna jest w nawigacji i w walce. Są nawet obecne instrukcje operowania z pokładu lotniskowca, co jest nie lada gratką. Szczerze polecam zapoznanie się z tymi misjami wszystkim początkującym fanom symulacji.

HORNET 3.0 mógł być śmiało stawiany obok takich symulacji, jak SU–27 czy TORNADO. I nie jest ważne, czy brało się pod uwagę jakość symulacji czy miodność. Moim zdaniem pod każdym względem im dorównywał, z wyjątkiem edytora misji. Po prostu nie było go, nie istniał. W swojej nowej wersji F/A–18 został wyposażony w bardzo elastyczny edytor, podobny do tego z SU–27. Można decydować o celach dla poszczególnych jednostek, a nawet określić, które z obiektów dana jednostka potraktuje jako ważniejsze. Misje można zapisywać i wymieniać się nimi z kolegami. Już sobie wyobrażam, co się będzie działo na Internecie...

Po tak poważnych zmianach w programie można się spodziewać wzrostu wymagań sprzętowych. I tu bardzo miła niespodzianka. Jeśli nie liczyć akceleratora 3D, który znacznie podnosi jakość grafiki, to stary dobry Pentium 133 z 16 MB pamięci RAM w zupełności wystarczy. Ilość klatek na sekundę przekracza 20 przy włączonym maksimum detali. Grafika przy tym jest generowana bardzo płynnie, bez jakichkolwiek skoków czy zacięć.

F/A–18 KOREA jest grą pod każdym względem godną polecenia. Jest to rzetelna i dopracowana pod każdym względem symulacja lotu. Dylemat, czy kupić tę grę, będą mieli jedynie posiadacze jej wcześniejszej wersji. Pomóc może im dystrybutor, stosując odpowiednią politykę cenową.

LMK

Graphic Simulations

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

Flota Gwiezdna w starciach ze swoimi wrogami zawsze stara się najpierw stosować pokojowe rozwiązania. Nie jest to łatwe we wszechświecie, w którym żyją tak różne rasy, jak chociażby Venturi, Klingoni czy Romulanie. Konieczne jest doskonałe wyszkolenie ludzi, którzy dowodząc statkami floty, będą musieli rozwiązywać trudne problemy i sprostać wielu zagrożeniom. Tacy właśnie osobnicy szkoleni są w Akademii Floty Gwiezdnej. Tutaj trafiają najlepsi z najlepszych, ale dostanie się do Akademii to dopiero początek. Na kadetów czeka 27 misji w symulatorze o wzrastającym stopniu trudności. Zaczyna się od rozbrojenia min, ale potem zlecane są zadania wymagające nie tylko zręczności i spostrzegawczości, ale także dyplomacji. Wykonywanie misji, mimo że niektóre są bardzo trudne, jest naprawdę dużą przyjemnością.

Jeżeli zdecydujesz się na kupno STSA, będziesz miał niepowtarzalną możliwość dowodzenia statkami Federacji. Co z tego, że są to „tylko" symulatory. Czy nie o tym marzyłeś od momentu kiedy obejrzałeś pierwszy odcinek serialu „Star Trek"? Trafiłeś naprawdę do wyborowego towarzystwa. Spośród przełożonych w Akademii wystarczy wymienić kapitana Jamesa T. Kirka (William Shatner), Chekhova (Walter Koenig), czy Sulu (George Takei) granych przez aktorów znanych z filmów serii „Star Trek". Pojawiają się oni podczas animowanych sekwencji poprzedzających każdą misję. Grę współtworzyło towarzystwo doskonale znane fanom „Star Trek", jak chociażby Ron Jones, twórca muzyki do ponad 50 epizodów, czy charakteryzator Michael Westmore.

Jako młody kadet musisz pokazać, że nadajesz się na dowódcę statków Federacji. Ale nie oznacza to, że twoje umiejętności będą sprawdzane tylko na symulatorach. Równie ważna jest umiejętność postępowania z załogą, łagodzenia konfliktów i rozwiązywania najtrudniejszych problemów. W STSA można bowiem wyróżnić dwie płaszczyzny gry: symulator i płaszczyznę psychologiczno-dowodzeniową.

W grze wiernie odtworzono realia wszechświata „Star Trek". Sterowanie nie jest zbyt trudne i po pewnym czasie można się go nauczyć. Problemem jest wprawdzie przełączanie się w czasie starcia między kilkoma ekranami i kontrolowanie wielu opcji, gdyż w ogniu walki nie ma na to zbyt wiele czasu. Wszystko jest jednak dobrze oznaczone i nie ma tutaj denerwujących paseczków znanych ze STAR TREK: NEXT GENERATIONS (opis w SS'50). Pewnym niedociągnięciem jest też brak możliwości skalowania zasięgu radaru. Do dyspozycji są tylko zasięgi bliski i daleki. Ten ostatni nie nadaje się do użytku w czasie walki, gdyż niewiele na nim widać. Natomiast bliski ma zbyt mały zasięg i w ferworze walki zdarza się, że zbyt późno zauważysz nadlatujące jednostki wroga.

Drugim, ważnym elementem gry są decyzje psychologiczne, które musisz podejmować. Twoja załoga składa się bowiem nie tylko z przedstawicieli kilku ras, ale także z silnych indywidualności, którym trudno się dopasować do innych. Do tego dwóch członków załogi rywalizuje o tę samą kobietę (proszę, proszę, to oni tam zajmowali się również takimi przyziemnymi sprawami?).

Podczas sekwencji animowanych musisz podejmować decyzje, w jaki sposób postąpić z danym człowiekiem, bo zależy od tego, czy wzrośnie, czy zmaleje jego efektywność, a to już sprawa dobra ogółu. Radzę nagrywać stan gry i wypróbowywać wszystkie możliwości postępowania, bo niekiedy z pozoru dziwne potraktowanie danego podwładnego przynosi doskonałe rezultaty. Decyzje musisz podejmować również w czasie komunikowania się z załogami wrogich statków. Tu niewłaściwy wybór może oznaczać zawalenie całej misji, więc należy dobrze przemyśleć odpowiedzi.

Podczas gry musisz być bardzo uważny, bo może się zdarzyć, że niektóre rozkazy, przesyłane w czasie misji, nie będą się zgadzały z rozkazami, które przedstawił na odprawie twój wykładowca. Każdy jest omylny, ale ciebie pomyłka może kosztować oblanie egzaminu.

Gra okraszona jest niezłą muzyką. Naprawdę będziesz odnosił wrażenie, że znajdujesz się w Akademii i na pokładzie statku. Do tego podręcznik do gry jest tak opracowany, jakby był podręcznikiem do nauki młodego kadeta. Wszystko jest starannie wykonane, chociaż zdarzają się pewne wpadki, takie jak zaliczenie ci misji po uprzednim zmyciu głowy za ewidentne błędy.

Ogólnie STSA można polecić nie tylko miłośnikom serialu, chociaż właśnie ci ostatni powinni być szczególnie zadowoleni z zakupu.

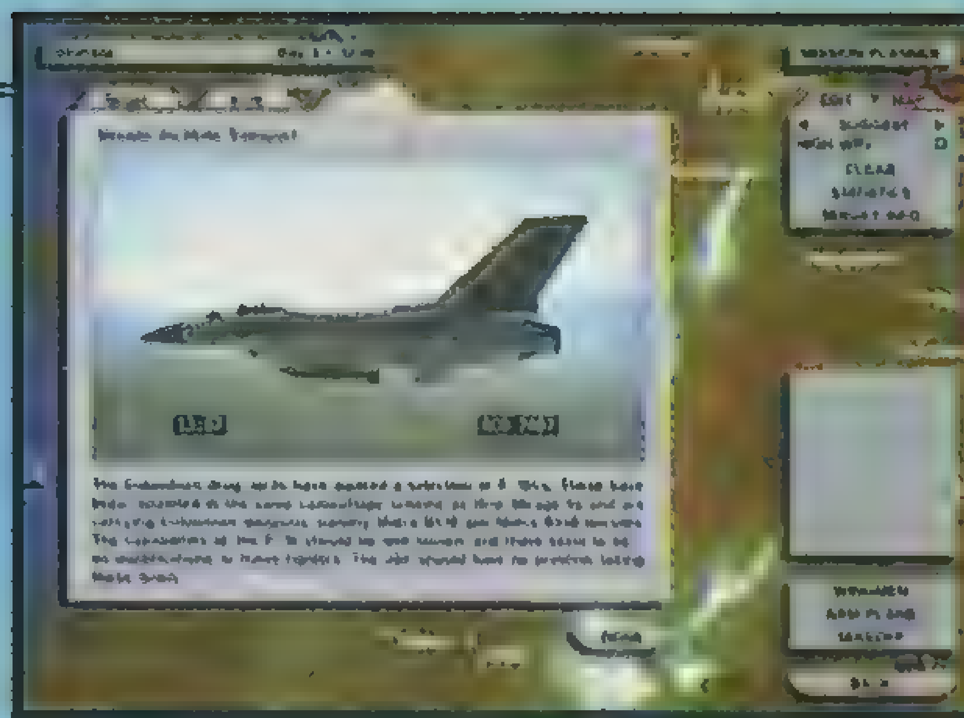
Krupik

Interplay

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -PC
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





W 2001 roku ma wejść w fazę projektowania i produkcji samolot, który po 2010 roku ma powoli wypierać samoloty F–16, F/A–18 i A–10. Projekt ten nazywa się JSF (Joint Strike Fighter). W tej chwili dwie firmy zostały na placu boju: Boeing i Lockhead/Martin (producent F–22 Raptor). Jeszcze około trzy lata czekać będziemy musieli na werdykt, która firma wprowadzi do produkcji seryjnej swój prototyp. Dzięki małej, do niedawna nieznanej norweskiej firmie INNERLOOP można poznać możliwości obu wspomnianych wcześniej prototypów. Firma INNERLOOP zasłużyła się do tej pory kilkoma sprytnymi demkami. Ostatnim osiągnięciem tej grupy programistów jest gra JSF wydana przez EIDOS. Firmy EIDOS specjalnie przedstawiać nie trzeba. Już chociażby sam TOMB RAIDER jest wystarczającą rekomendacją, ale jest jeszcze symulator JET FIGHTER 3.

TŁO

Słyszałem o JSF już jakiś czas temu. Screeny wyglądały bardzo obiecująco, ale pozostały dwie wątpliwości. Przede wszystkim, jaki może być symulator samolotu, którego nie ma, obawiałem się też, że będzie to kolejny „latany łomot". W końcu trafiła do mnie ostateczna wersja gry i przyszedł moment, w którym mogłem zajrzeć jej prosto w paszczę. Rozpocząłem instalację i po kilku chwilach mogłem zabrać się do pracy.

Kapelusz spadł mi z głowy sam. To co zobaczyłem na ekranie zaskoczyło mnie po prostu. Najpierw teren, efekty świetlne i atmosferyczne, a właściwie kombinacja tych elementów. Wszystko to jest po prostu piękne. Rano wstaje słońce, barwiąc unoszącą się mgłę na czerwono. Słońce oczywiście oślepia. Teren jest mocno urozmaicony wzniesieniami, górami, pagórkami i dolinkami. W zależności od teatru działań, pokryte są one pustynnym piachem, lasem (dokładniej: drzewami) albo pięknie ośnieżone. Doliny jak i oddalone wzgórza kryją mgły. Jeśli pogoda jest paskudna, po prostu pada deszcz, bądź śnieg co dodatkowo pogarsza widoczność. Podczas lotu na dużym pułapie, teren, choć przesłonięty chmurami, wygląda wspaniale, ale dopiero latając nisko nad ziemią, docenić można możliwości engine JSF. Bardzo rozbudowane instalacje naziemne mają taką ilość szczegółów, że osoby mniej odporne poobijają sobie szczęki, opuszczając je na ziemię. Najbardziej efektowne pod tym względem są miasta i bazy wojskowe. W budynkach palą się światła, czasze radarów obracają się,



a wszystkie te obiekty są świetnie pocieniowane, jeśli pada na nie światło słoneczne, niektóre z nich rzucają cień na podłoże. Jeszcze jeden smaczek: woda faluje, drobiazg, nie? Naturalnie cele namierzone przez radar można sobie obejrzeć. Ilość detali po prostu oszałamia. Modele są bardzo skomplikowane i robią spore wrażenie. Co więcej, pojazdy poruszają się i to świetnie. Najłatwiej przekonać się o tym obserwując jakiś konwój. Pojazdy suną po drodze ze sporą prędkością, podskakując przy tym na wybojach. Równie wspaniałe są modele samolotów. Te którymi się lata, mają mnóstwo szczegółów. Większa część mechaniki skrzydła jest ruchoma, widać podwieszone uzbrojenie i wyposażenie kokpitu. Kokpit jest wirtualny do tego stopnia, że można używając myszki poruszać paluszkiem pilota i przełączać w ten sposób funkcje MFD. Pozostałe samoloty prezentują się tylko nieco skromniej. Eksplozje są równie piękne, jak cała reszta otoczki graficznej. Gdy jakiś obiekt eksploduje, zmienia się po prostu w kulę ognia, z której powoli odpadają dymiące szczątki. Wiele gier sprzed roku nie mogło się pochwalić równie dopracowanymi graficznie intrami. To nie jest żart! Grafikę oceniam na dziesięć punktów! Dźwięk nie jest na tak wysokim poziomie, ale wszystko jest na miejscu. Całkiem przyjemne odgłosy pracy silnika, odgłosy wystrzeliwanych rakiet czy działania różnych systemów okraszone są klimatyczną muzyką.



MAM CI JA SKRZYDEŁKA

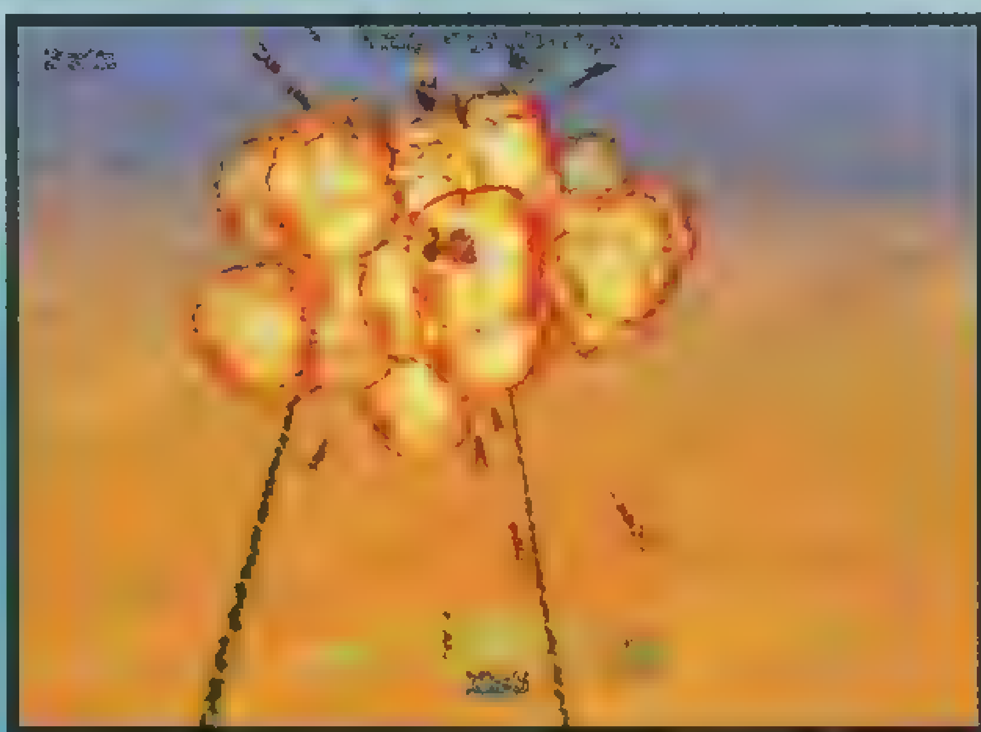
Nie jestem w stanie i nie chcę próbować oceniać realności symulacji JSF. Przez realność symulacji rozumiem oddanie sposobu zachowania samolotu, próbę maksymalnego zbliżenia się do rzeczywistego modelu. W przypadku JSF jest to niemożliwe, nie ma jeszcze takiego samolotu, a jego dwa konkurencyjne prototypy istnieją bodajże tylko na deskach kreślarskich. Można jedynie przypuszczać, jak one będą się zachowywać. W przypadku JSF mówić można jedynie o realności symulacji odrzutowego samolotu myśliwskiego, w tym szczególnym przypadku dwóch samolotów. Na plus można zaliczyć twórcom JSF, że samoloty zachowują się w miarę poprawnie w większości sytuacji, tak jak na samolot odrzutowy przystało. Oznacza to, że tracą prędkość na dużych wysokościach, w skrajnych fazach lotu (przewroty, ciasne zakręty, pętle) zachowują się przewidywalnie i przekonywająco. Dokładnie te same uwagi dotyczą awioniki. Nikt (te kilkadziesiąt osób, które wie, można spokojnie pominąć) nie wie dokładnie jak powinna ona działać w którymkolwiek z prototypów. Porównując z innymi, znanymi symulacjami, powiedzieć można jedynie, że awionika X–32 i X–35 wspomagana jest bardzo rozbudowaną automatyką, a wyposażenie obu samolotów jest identyczne. Wiele rzeczy dzieje się po prostu samo. Na tej wspaniałej automatyce można się jednak przejechać. Jest tak dlatego, że układy automatyki kontrolują samolot i w razie zagrożenia wykonuje on sam pewne manewry, na przykład podrywa do góry przed ścianą wzniesienia. Z jednej strony to pomaga, ale często ogranicza możliwość wykonania niektórych, bardziej ryzykownych manewrów. Ma się przez to czasami wrażenie, że leci się pasażerskim 747, a nie samolotem bojowym. Na pewno na pochwałę zasługuje sposób w jaki JSF oddaje wrażenia ruchu maszyny, położenia w przestrzeni i prędkości. Są one bardzo sugestywne i po kilku próbach łatwo jest opanować pilotaż stalowego ptaka. Razi z kolei brak różnic między oboma dostępnymi dla gracza samolotami. Już na pierwszy rzut oka obie maszyny zachowują się niemal identycznie, jedyna praktyczna

JOINT



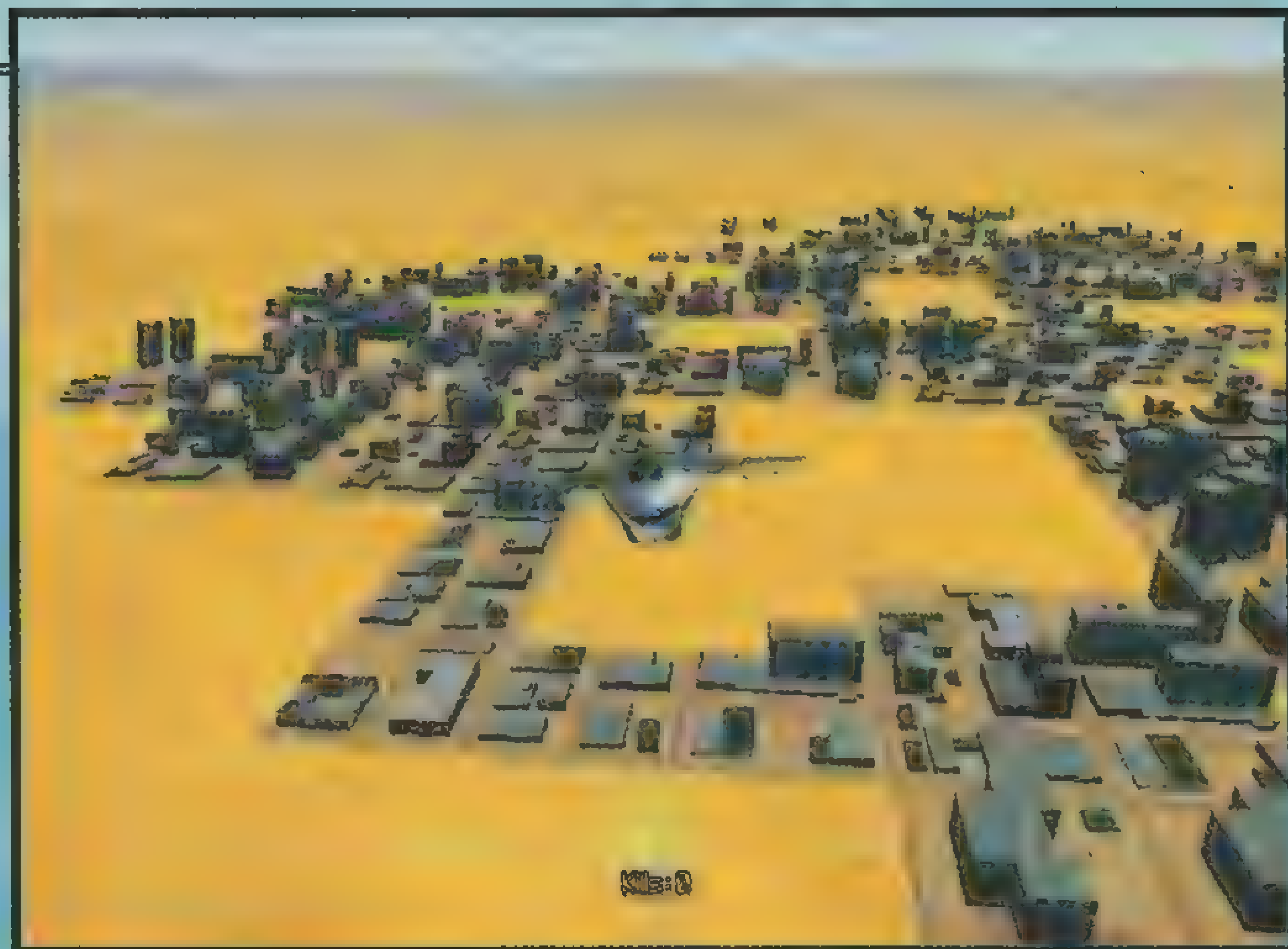
STRIKE FIGHTER

różnica to inna praca dopalacza. Nawet kokpity są takie same.



PORA POSTRZELAĆ

Wspomniałem wcześniej o swoich obawach, że JSF może się okazać jakimś mało ciekawym łomotem, strzelaniną opartą na prostej symulacji lotniczej. Na szczęście jest inaczej. Walka powietrzna nie jest rozrywką dla niedzielnych pilotów, którzy pragną do czegoś postrzelać. Trochę trzeba się napocić, aby zestrzelić wrogi samolot. Komputerowi piloci łatwo pozbywają się zagrożeń w postaci rakiet IR. Z Amraamami idzie im trochę gorzej, ale i tak trzeba sobie wypracować niezłą pozycję, aby oddać skuteczny strzał. Jeszcze trudniej jest dobrać się komuś do skóry za pomocą działka. W drugą stronę: nie jest wcale łatwo pozbyć się z ogona wrogiego samolotu. Dogfight z trzema SU-35 to nie jest bułka z masłem, a prawdziwy pojedynek, z którego raczej rzadko wychodzi się cało. Generalnie walka powietrzna jest bardzo dynamiczna i bardzo wciąga. Podobnie ma się rzecz z atakowaniem celów naziemnych. W większości przypadków przychodzi atakować cele dobrze bronione przed atakiem z powietrza. Często więc zdarza się, że lot przerywa jakaś niemiła, podłużna niespodzianka. Jedyne środki zaradcze, to maksymalne wykorzystanie możliwości wingmanów i daleko posunięta ostrożność.



TECHNIKALIA

Do wyboru gracza są trzy opcje: Dogfight, Campaign i Multiplayer. Dogfight to oczywiście bliski kontakt z samolotami myśliwskimi przeciwnika. Z tą jedną różnicą, że czasami na przykład trafia się TU-22 czy Ił-76. Kampania może rozgrywać się nad terenami Afganistanu, Kolumbii, Korei i Półwyspu Kolskiego. W tej kolejności wzrasta też poziom trudności tych kampanii. Nieźle rozbudowany planer misji robi dobre wrażenie i jest łatwy w obsłudze. Dzięki niemu można samodzielnie wybrać cel kolejnej misji, zmienić położenie waypointów czy inaczej uzbroić samolot. Opcja multiplayer zapewnia możliwość grania poprzez protokół Direct Play, co oznacza możliwość grania w sieci IPX lub TCP/IP, modem lub kabel szeregowy.



JSF wymaga Windows '95 i obecności DirectX 5. To połączenie zapewnia wykorzystanie do cna możliwości zwykłej karty graficznej oraz kart akcelerujących grafikę 3D z chipem 3Dfx Voodoo. To właśnie dzięki Voodoo eksplozje, dym, mgły i efekty świetlne wyglądają tak wspaniale. Ale na szczęście dla graczy z mniej zasobnymi portfelami, Voodoo nie jest kluczem do sukcesu. Z uruchomioną akceleracją 3D, JSF już na Pentium 200 z 32MB RAM wykręca ponad 20 klatek na sekundę w rozdzielczości 640x480 i włączonych wszystkich detalach. W rozdzielczości 800x600 sprawa ma się trochę gorzej. Animacja jest nieco szarpana, ale nie jest to uciążliwe. Z ciekawością uruchomiłem JSF po wyłączeniu Voodoo i zacząłem eksperymenty od rozdzielczości 320x200. Najniższe rozdzielczości jednak nie zachwycały moich oczu, choć framerate był całkiem niezły. Optimum dla mojego P200 okazała się rozdzielczość



512x384. W wyższych było coraz gorzej, ale trzeba powiedzieć, że 640x480 nie będzie wymagało o wiele wydajniejszej maszyny. Ważną informacją jest też to, że engine JSF dostarcza obrazu z 16-bitowym kolorem, co w oczywisty sposób wpływa na jakość wyświetlanej grafiki. Zamykając sprawę w jednym zdaniu, osoby nie posiadające na przykład karty Monster 3D nie stracą zbyt wiele.





LĄDOWANIE

Osobiście trochę sceptycznie podchodzę do symulacji samolotów, których nie ma. Bo niby co taki symulator symuluje (projekcja lotu)? Na swój prywatny użytek pomijam ten drobiazg milczeniem. Tak czy inaczej JSF to dobra gra. Początkujący gracze łatwo znajdą w nim swoje miejsce. Dla bardziej doświadczonych pilotów jest to porcja niezłej zabawy, a momentami nawet wyzwanie.

LMK

Innerloop/Eidos

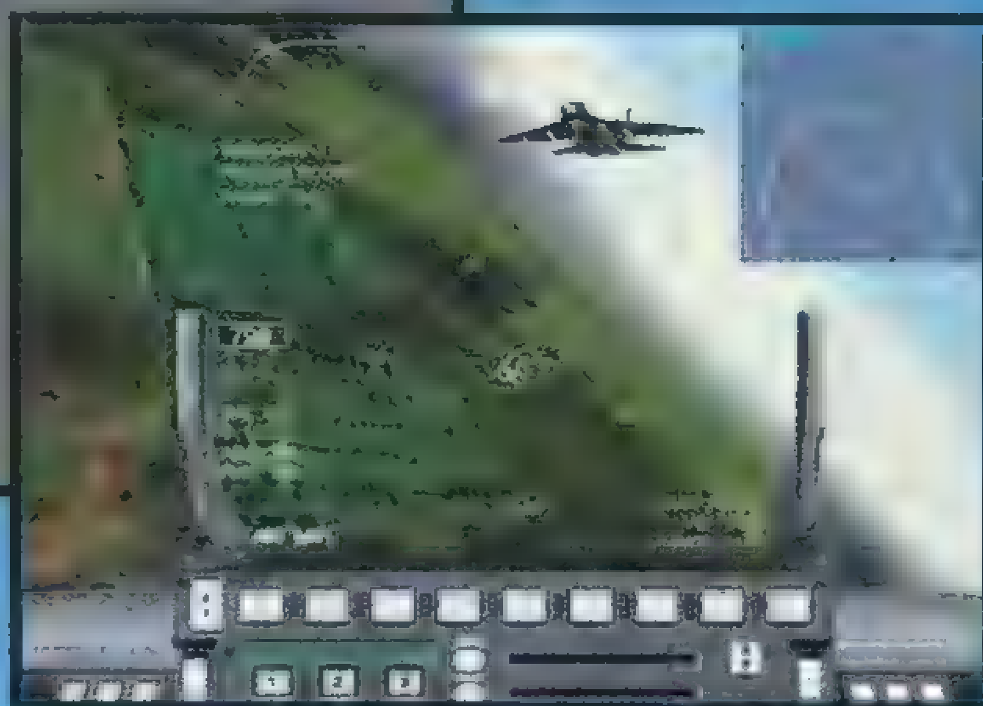
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. PENTIUM 133, 16 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 7/10







Nowym dzieckiem firmy NOVALOGIC jest F–22 RAPTOR. Raptor? Zaraz, przecież kilkanaście miesięcy temu ta firma wydała grę o podobnym tytule, gdzie także w roli głównej wystąpił samolot F–22. Żeby tego było mało, swojego Raptora wydało jeszcze INTERACTIVE MAGIC, a lada moment powinien ukazać się symulator z najlepszej „lotniczej" grupy D.I.D. i też ma posiadać to samo oznaczenie. Czyżby ktoś oszukiwał i próbował ominąć wytwórcę samolotu, firmę Lockhead Martin? A może wszyscy są szczęśliwymi posiadaczami licencji? Najwyższa pora to wszystko uporządkować.

Oficjalne stanowisko Lockhead jest jednoznaczne, jedyną uprawnioną do wykorzystywania nazwy, logo i innych prawdziwych parametrów jest firma NOVALOGIC i w tej sytuacji wszyscy pozostali konkurenci muszą obejść się smakiem. W całym tym galimatiasie najbardziej mi żal gości z D.I.D., gdyż jestem pewny, że ich wersja byłaby najlepsza. Oczywiście ich gra ukaże się, ale pod tytułem F–22: ADF.



SKĄD JA TO ZNAM ?

Każdy nowy symulator wychodzący z NOVALOGIC, zgodnie z hucznymi zapowiedziami, miał gwarantować dużą dawkę realizmu. Na poparcie tych słów powoływano się na autorytety twórców technologii wojskowej, np. przy serii COMANCHE były to zakłady Boening–Sikorsky. Następnie rzeczywistość okazywała się bezlitosna. To co miało być super realistyczne, było realistyczne na tyle, żeby od biedy nowe gry dało się nazwać symulacjami. W sumie gry NOVALOGIC przyciągały całe rzesze miłośników efektownych strzelanin. Jednym słowem, trafiały do tych, którym nie po drodze było wkuwanie na blachę setek klawiszy, co jest podstawową „atrakcją" w poważnych symulatorach. I nie mam tu nikomu tego za złe, gdyż sam w ostatnich miesiącach katowałem COMANCHE'A 3. Gdyby slogany reklamowe brzmiały: „efektowne, proste, ze średnim realizmem", to wszystko byłoby dla mnie w najlepszym porządku, a tak muszę się czepiać, gdyż nie bardzo lubię, jak robi się potencjalnych nabywców w balona. Tyle w obronie konsumentów, a teraz pora sprawdzić, czy i tym razem powyższy schemat znalazł swoje praktyczne potwierdzenie.

Menu nasunęło mi niejasne skojarzenia. Wszystko wyjaśniło się, gdy rzuciłem okiem na F–22 LIGHTNING 2. Toczka w toczkę te same opcje. Jedyna różnica to logo, wygląd i rozmieszczenie niektórych opcji. Zacząłem mieć wątpliwości, czy nowa gra nie jest tylko powieleniem poprzedniego produktu. Jak się miało okazać, po części miałem rację.





Pierwsza niemiła niespodzianka spotkała mnie w opcjach graficznych. Przyzwyczajony od kilku miesięcy do szerokiego wyboru bajerów wizualnych, dostępnych tylko na akceleratory spodziewałem się, że i F–22 będzie już na tyle zaawansowany technicznie, żeby je obsłużyć. Patrzę i nie widzę żadnego cieniowania, wygładzania czy też zmiany rozdzielczości. Gdzieś u dołu ekranu znalazłem tylko opcję zmiany odległości w jakiej wyświetlane będą tekstury. Zacząłem się załamywać i czym prędzej odpaliłem pierwszą lepszą misję. Pas startowy, rozdzielczość 640x480, odpalam silniki, ruszam do przodu i co zauważam? Doskonałą technikę żabich skoków. Mój wysłużony P133 wymiękł na całej linii. Zagryzłem zęby i postanowiłem trochę niezobowiązująco polatać, żeby sprawdzić, czy od czasów LIGHTNING 2 zmieniło się aż tak dużo, żeby mój procek był niegodzien grania. Refleksje z tego doświadczenia niestety nie przyniosły super wrażeń i na oko miałem do czynienia z rozwiniętym nieznacznie enginem z zeszłorocznej gry. Jak wszyscy pamiętają, stara wyglądała nieźle (i nieźle chodziła), czyli w sumie grafikę na sucho należy uznać za ciekawą, kolorową i skaczącą. Jednak jeśli jest się szczęśliwym posiadaczem MMX, to gra będzie chodzić 40% szybciej. Tak więc, żeby napisać rzetelną recenzję, zabrałem czym prędzej Raptora na wycieczkę, żeby ten mógł rozczapierzyć szpony u kumpla na „super dopalaczu" Intela, P200 MMX. Efekt zmiany był od razu widoczny. Ptaszek zaczął przemierzać przestworza dużo płynniej i stało się faktem, że muszę opanować sprzęt kumpla na kolejne kilkadziesiąt godzin. Firma NOVALOGIC trochę przesadziła, ale raźno zabrała się za tworzenie patche dodającego obsługę kart 3Dfx. Wtedy dopiero będzie zabawa! Zabierając się do gry miałem nadzieję, że współpraca programistów z twórcami samolotu choć raz przyniesie takie korzyści, żebym już nie musiał wybrzydzać. W końcu jednymi z kon-



sultantów byli oblatywacze prototypu i finalnej wersji F–22 Raptor.

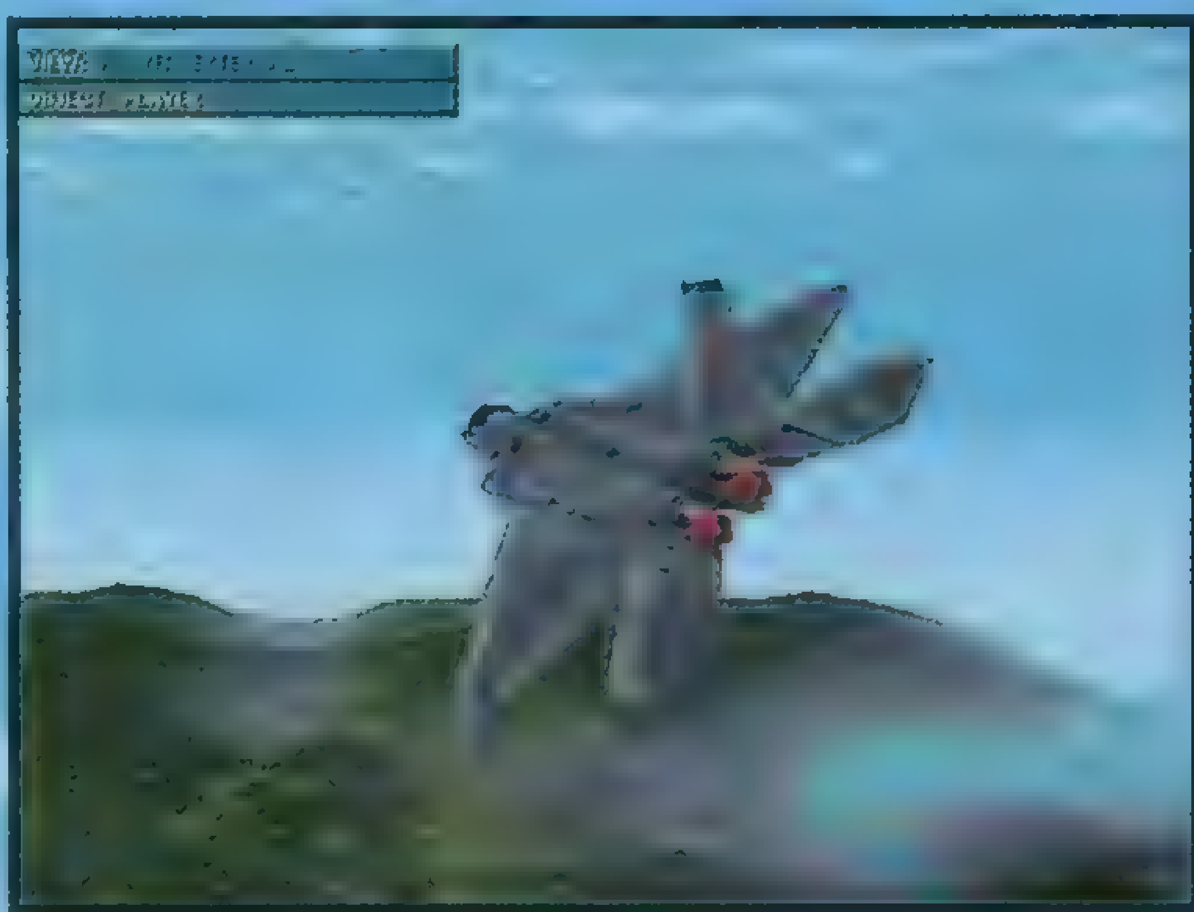
FRUŃ PTASZKU

W opcjach charakterystyki lotu nie natknąłem się na nic, co miałoby mnie utwierdzić w przekonaniu, że mam sposobność zabawy w grę o wysokim stopniu realizmu (ale się czepiam). Do zmienienia pozostało kilka mających niewielki wpływ na grę detali, jak np. włączenie/wyłączenie efektów wywoływanych przez przeciążenia czy automatyczne chowanie podwozia (co to za problem wcisnąć po starcie jeden klawisz). Niezrażony tym wszystkim zabrałem się za misje treningowe. Dopiero wtedy doceniłem różnicę pomiędzy nową, a starą edycją. Kokpit jest wierną kopią prawdziwego (o ile wierzyć zdjęciom z Lockheada) i można swobodnie kręcić w nim główką. Kolejny bardzo ważny czynnik, który uległ poprawie, to model lotu i awionika. Wszystko to zostało dobrze podrasowane i choć nie jest tak fachowe, jak np. w EF–2000, to stanowi pewną namiastkę porządnej symulacji i powinno zadowolić nowicjuszy rozpoczynających swe kariery podniebnych asów. Kolejne ciekawe elementy wprowadzone do nowej edycji to uszkodzenia samolotu. Teraz może się popsuć naprawdę wiele elementów, a lot w takich warunkach to niezmiernie wciągająca zabawa. Nie można też zapomnieć o mniejszej wytrzymałości samolotu. Często zdarzy się, że pierwsze trafienie rakietą będzie ostatnim. Przed rzuceniem się w wir walki warto pograć w dwadzieścia przygotowanych misji treningowych.

Są one swoistym podręcznikiem z poradami. Można w nich przetestować wszystkie metody walki z użyciem całego możliwego uzbrojenia, jak i najważniejsze manewry – w tym lądowanie. Lądowanie w całej grze to element niezobowiązujący, bowiem po zaliczeniu głównych celów misji można zakończyć podróż klawiszem End. W trakcie lotu w misjach treningowych cały czas towarzyszyć będzie głos instruktora, którego porady będą na początku bardzo cenne. Po przejściu treningu można bez większego strachu przejść do kampanii. Twórcy chwalili się wprowadzeniem systemu dynamicznej kampanii, ale to co widać w produkcie finalnym jest raczej półśrodkiem. Mniej więcej wygląda to tak, że w trakcie wykonywania jednej misji można ponadplanowo wykazać się inicjatywą i zniszczyć jakąś instalację przeciwnika, co powoduje, że przy kolejnej wykonywanej misji będzie widać już tylko jej zgliszcza. Taki w sumie duperel, ale niektórych może cieszyć. Przygotowano łącznie pięć kampanii, z tym że dostęp do nich uzyskujemy w miarę ich kończenia. Tereny działań, w których przyjdzie wykonywać zadania, to kolejno Angola, Jordania, Rosja, Kolumbia i Iran. Wszystkie misje są dobrze skonstruowane i wciągające. Całość została oprawiona fajną muzyką, efektami dźwiękowymi i prawie nieustannym potokiem słów wypowiadanych przez pilotów i kontrolerów lotu z wieży. I co ciekawe, teksty nie zawsze dotyczą militariów. Te elementy przypomniały mi atmosferę ze starego, dobrego TIE FIGHTER. Obowiązkowym elementem, który musieli wprowadzić autorzy, to autentyczne uzbrojenie. Raptor może zabrać na swoje wojaże rakiety typu AIM–120 Amraam, AIM–9X Sidewinder, maksymalnie dwie bomby GBU–32 JDAM 1000 i działko M61A1 kal. 20mm z zapasem 480 sztuk amunicji. Wyruszając w bój możemy ładować amunicję w trybie realistycznym i zabawowym. Oczywiście ten drugi umożliwia zabranie niesamowitych ilości sprzętu na pokład. W trakcie wykonywania misji, nieodzowne okaże się korzystanie z usług skrzydłowego. Dla niego przeznaczono całkiem pokaźny zestaw rozkazów. Taka współpraca przynosi często bardzo wymierne korzyści. Dla graczy mających pociąg do gier wieloosobowych, twórcy dołączyli oczywiście tryb multiplayer, obsługujący wszystkie standardy. Dla graczy internetowych, NOVALOGIC utworzyła nawet darmowy serwer.

F22 RAPTOR







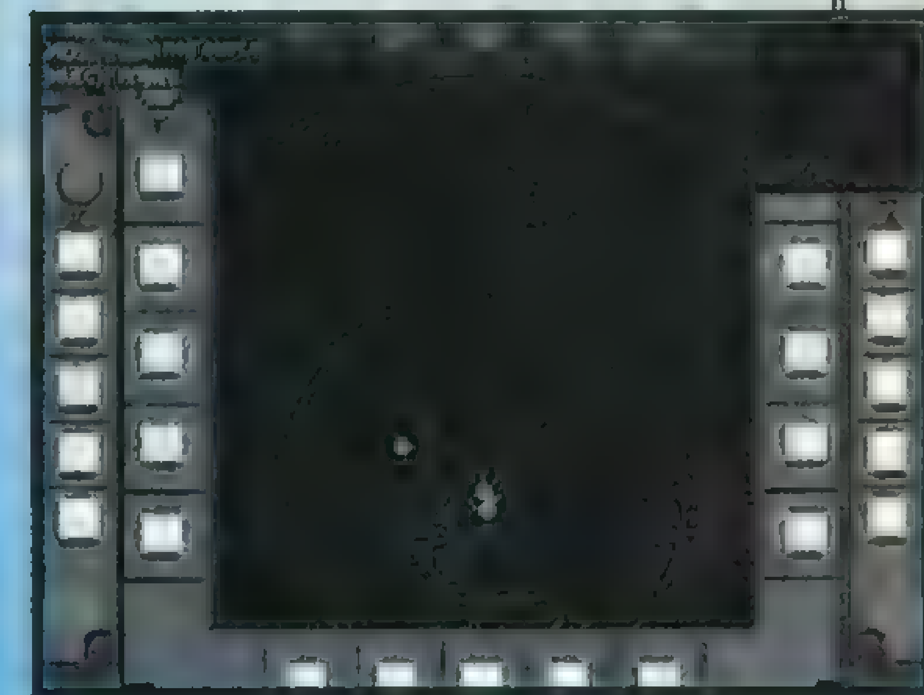
Novalogic

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –00
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

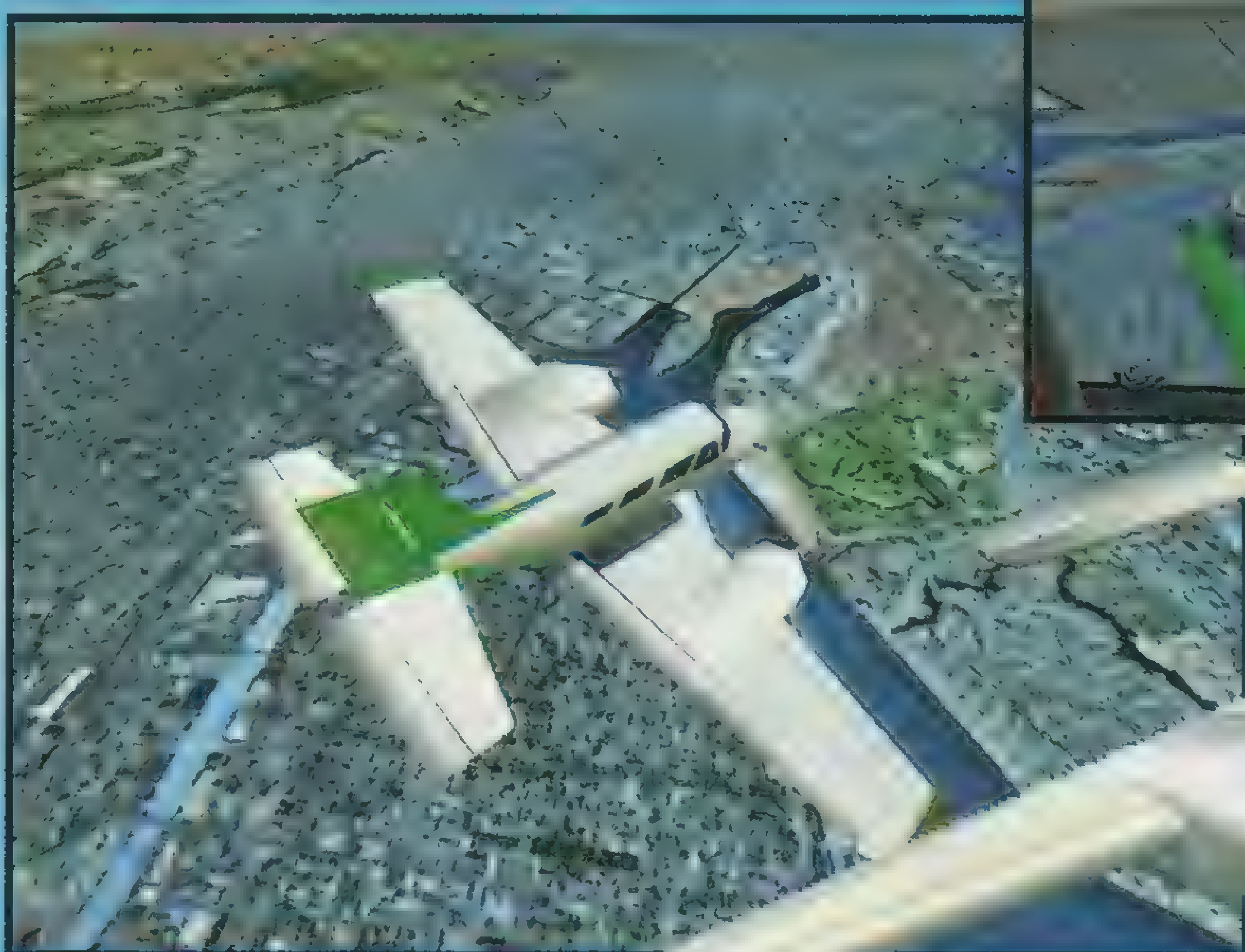
POCZĄTEK LEPSZEGO

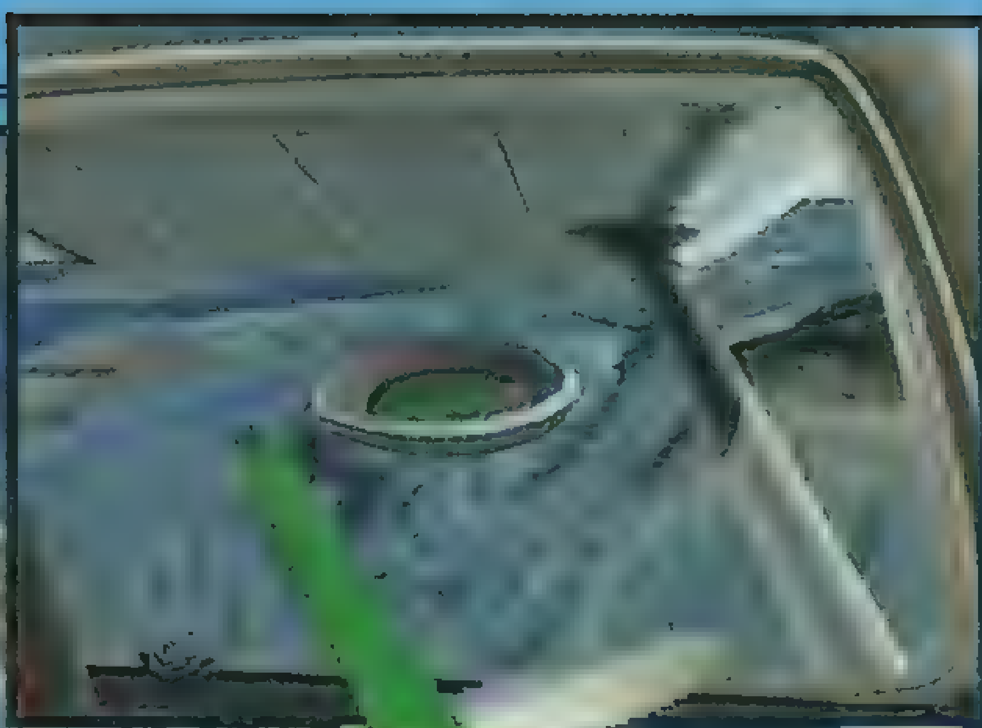
Jak wynika z powyższego, NOVALOGIC powoli uczy się korzystania z porad fachowców, co może być początkiem czegoś większego. Może już nawet jest, albowiem twórcy twierdzą, że F–22 RAPTOR jest pierwszą grą z serii produkcyjnie zwanej Lockhead Fighters Series. Mam nadzieję, że postęp będzie widoczny, a na razie pozostaje mi zachęcić miłośników symulacji, wespół z fanami strzelanin do grania w jedyną oficjalną wersję RAPTORA (oczywiście, jeśli posiadać będziecie mocny sprzęt). A ja na razie czekam na patche do 3Dfx.





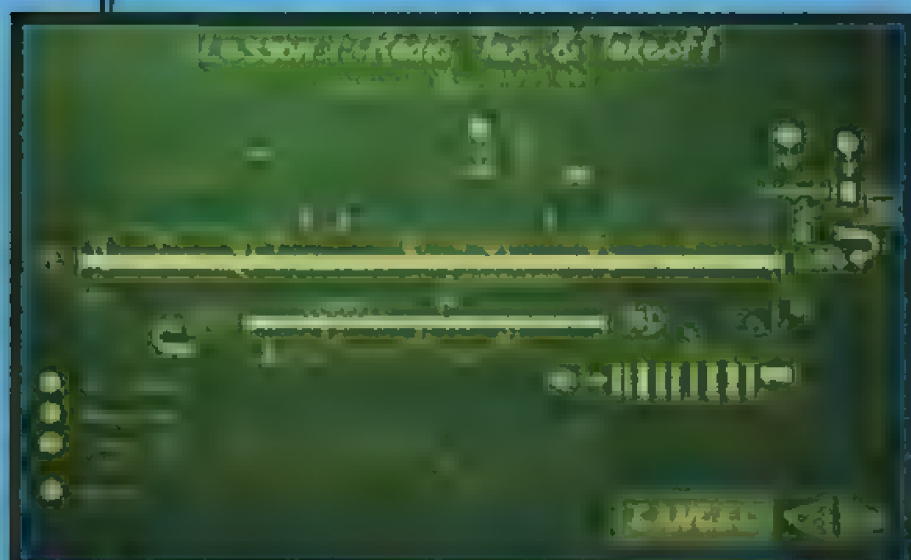
Rif







FLIGHT





Symulatory lotnicze samolotów cywilnych to, wydaje się, z góry przegrana sprawa. Czy są tacy, którzy mogą fascynować się grą, w której praktycznie nie ma akcji? A jednak! Kiedy LOOKING GLASS TECHNOLOGIES wydało w 1995 roku FLIGHT UNLIMITED, udowodniło, że i w tej dziedzinie można odnieść sukces. Gra nie jest może znana wszystkim, lecz zdobyła spore grono zagorzałych wielbicieli, strącając przy tym z piedestału nieśmiertelny FLIGHT SIMULATOR. Dziś wraz z ukazaniem się FLIGHT UNLIMITED 2, dla wszystkich fanów komputerowej awiacji znowu rozpoczyna się święto.

FLIGHT UNLIMITED 2, podobnie jak jego poprzednik, jest arcydziełem, jeśli chodzi o dopracowanie szczegółów. Genialnie przedstawiony teren, zadziwiająco wierny i realistyczny, nawet bez stosowania akceleratora 3D, wraz z dokładnie odwzorowanym zachowaniem prawdziwych maszyn tworzą pełne złudzenie rzeczywistości. W odróżnieniu od pierwszego FLIGHT UNLIMITED, teren nad jakim mamy przyjemność latać jest już ściśle określony – są to okolice San Francisco. Wybrano ten obszar ze względu na urozmaiconą rzeźbę terenu, położenie miasta nad samym oceanem (jedna z dostępnych maszyn to hydroplan) oraz fakt, że w okolicy znajduje się aż 48 lotnisk. Na nudne przeloty nie będzie więc można narzekać.



O ile pierwszy FU przeznaczony był dla miłośników podniebnych akrobacji, jego następca nadaje się dla każdego, kto ma chęć po prostu sobie polatać. Nikt cię tu nie pogania, nie wyznacza misji, celów do wypełnienia. FU2 to idealny symulator dla miłośników swobodnego, rekreacyjnego lotu. Lotu, w którym zawieszony pomiędzy ziemią a błękitem przestworzy, poczujesz chociaż namiastkę nieograniczonej swobody. Tylko ty, maszyna i gwiżdżący wokół wiatr. Oto świat, o którym marzysz. Świat, w którym liczy się jedynie twoja wola, świat, w którym możesz poczuć się wolny od przyziemnych trosk i zmartwień. Lecisz gdzie chcesz, krążysz pod chmurami beztrosko jak ptak. I dopiero migająca kontrolka rezerwy paliwa przypomina bezlitośnie, że pora wracać na ziemię...

REALIZM TU

FLIGHT UNLIMITED 2 wygląda lepiej niż jakikolwiek inny symulator lotu. Ziemia wygląda równie realistycznie z 10000 metrów, jak i wtedy, gdy próbujesz śmigłem przyciąć sąsiadowi żywopłot. Góry i wzgórza są w pełni wymodelowane i stanowią znakomite pole ćwiczeń do lotów na niewielkiej wysokości. Znakomicie odcinają się od gruntu niezliczone jeziorka i strumienie, a podczas lotu nad falami Oceanu Spokojnego aż trudno powstrzymać morską chorobę. Każdy prawdziwy budynek mający ponad dziesięć pięter ma w grze swoje trójwymiarowe odwzorowanie, nie mówiąc już o precyzyjnie odtworzonych lotniskach – od pokrytego betonem międzynarodowego portu lotniczego poczynając, a na pokrytych krowimi plackami ziemnych lądowiskach gdzieś na zadupiu kończąc.



Mapa obszaru San Francisco sporządzona została na podstawie zdjęć satelitarnych. Autorzy gry, Constantine Hantzopoulos i Ed Taro, rozpoczynając ten projekt, sami nie wiedzieli, czy będą w stanie wcisnąć do gry taką ilość danych i co więcej, odtworzyć je w czasie rzeczywistym na ekranie komputera. Zebranie zdjęć w wysokiej rozdzielczości z obszaru niemal 10000 mil kwadratowych jednak się opłaciło. Podczas gdy pierwszy FLIGHT UNLIMITED używał skromnego kawałka terenu o wielkości 5x7 km, nowe procedury graficzne napisane dla FU2 gwarantują brak tak typowego dla symulatorów efektu nagłego „wyskakiwania" trójwymiarowych obiektów w pewnej odległości przed samolotem. FU2 kontroluje teraz teren aż po horyzont, zawsze pokazując dokładny widok.





REALIZM TAM

Dzięki „wirtualnemu" horyzontowi, widzisz w FU2

dokładnie to, co widzi pilot przelatujący nad San Francisco. Budynki nie pojawiają się znikąd, gdy się do nich zbliżasz, ani też nagle nie znikają, gdy się od nich oddalasz. Wszystkie trójwymiarowe obiekty pozostają w twoim polu widzenia tak długo, jak długo widziałbyś je z prawdziwego samolotu.



Nad całym obszarem gry panuje w powietrzu całkiem spory ruch. Nie myślisz chyba że tak duże miasto, jak stare Frisco, może obyć się bez ruchu lotniczego? Pasażerskie Boeingi, małe odrzutowce korporacji, prywatne awionetki i helikoptery czy nawet manewrujące w zastrzeżonej przestrzeni powietrznej wojskowe F/A-18 – wszystko to lata dookoła ciebie. Prawdziwy pilot nigdy nie jest w powietrzu sam – w FU2 może jednocześnie tłoczyć się w przestworzach nawet 450 samolotów!

Jednym z ciekawszych i dotąd nie realizowanych w symulatorach elementów jest VFR. Znaczy to po angielsku Visual Flight Rules i polega na nawigowaniu według charakterystycznych znaków terenowych. Niby sprawa oczywista, lecz do tej pory w symulatorach nie realizowana. Dzięki fotorealistycznemu odtworzeniu terenu, we FLIGHT UNLIMITED 2 możemy nawigować dokładnie według mapy miasta, odnajdując w terenie zaznaczone na niej wieżowce, mosty czy ulice. Lot według charakterystycznych znaków na ziemi jest zarówno świetną zabawą, jak i wprowadzeniem do takiej nawigacji, jakiej faktycznie używają piloci małych maszyn. Jest to także prawdziwe wyzwanie dla gracza, chyba najpoważniejsze w tej grze. Opanowanie VFR da ci jednak prawdziwą satysfakcję.

REALIZM TU I TAM

Prawdziwy as pilotażu musi umieć latać w każdych warunkach. Dlatego oprócz VFR przyda ci się opanowanie lotu według pokładowych instrumentów. Jak można się spodziewać po tak zaawansowanym symulatorze lotu, ich działanie również zostało precyzyjnie odtworzone. Bez tego loty



we mgle, w nocy czy w środku gwałtownej, letniej burzy byłyby zwyczajnym samobójstwem. Niezwykle przydatnym instrumentem jest w FU2 radio. Możesz z niego korzystać, by wysłuchać ostatniej prognozy pogody lub wskazówek od naziemnego kontrolera lotu. I nie są to puste frazesy – jeśli słyszysz informację, że milę przed tobą znajduje się pasażerski Boeing, to on naprawdę tam jest! Komputerowy kontroler lotu kieruje ścieżką lotu samolotów znajdujących się w zasięgu i potrafi przeprowadzić cię bez zadrapania przez największy ścisk. Bez lipy! Jeśli nie wierzysz, zawsze możesz wyjść z zarezerwowanego dla ciebie korytarza i efektownie zderzyć się z kimś innym.

UNLIMITED 2



W grze do twojej dyspozycji jest pięć samolotów: lekkie awionetki Piper Arrow i Cessna 172, dwusilnikowy Beach Baron, wodnosamolot Beaver Seaplane oraz prawdziwy zabytek – myśliwiec z czasów drugiej wojny światowej P-51D Mustang. Każdy samolot jest oczywiście inny. Ich istotne charakterystyki, moc silnika, prędkość, promień skrętu, wygląd kabiny, a nawet taki detal, jak dźwięk pracującego silnika, zostały dokładnie odtworzone, zgodnie z prawdziwymi.

Po rozpoczęciu gry można od razu wyruszyć na podbój przestworzy, chociaż dla mniej wprawnych graczy przeznaczono, podobnie jak w części pierwszej, specjalną lotniczą szkółkę, mającą zapoznać gracza z podstawami pilotażu. Wszystkie twoje osiągnięcia notowane są w książce lotów, tak że, możesz sprawdzić swoje postępy.

Looking Glass
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 120, 16 MB RAM
OCENA: 8/10

SŁOWO O SPRZĘCIE

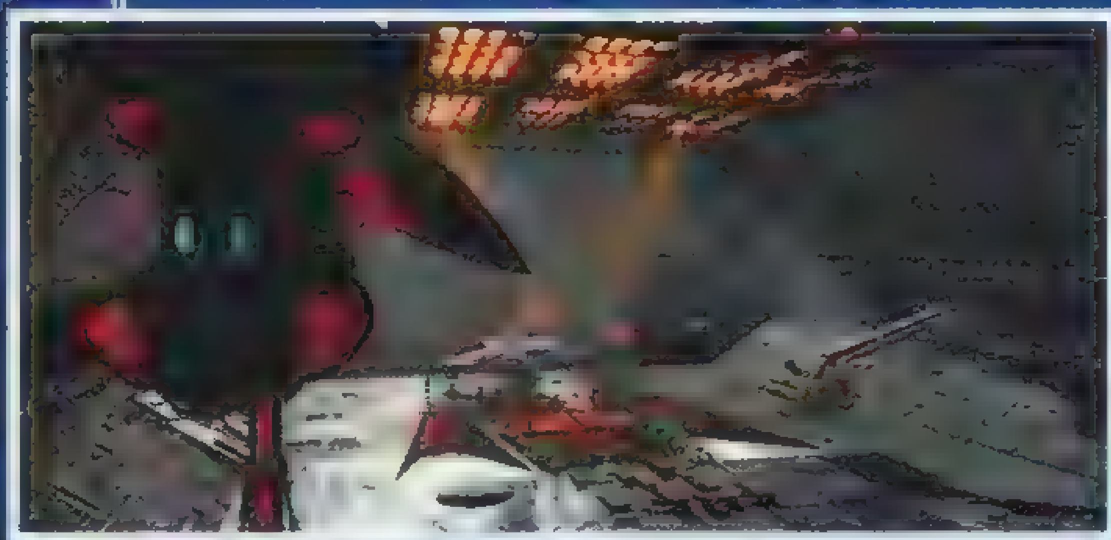
Dla gry w najniższej rozdzielczości wystarczy ci zwykłe Pentium 120, lecz w miarę zwiększania rozdzielczości, wymagania programu będą, niestety, rosły. FU2 może zostać uruchomiony w rozdzielczościach 512x384, 640x400, 640x480, 800x600, a nawet 1024x768. Oczywiście, można też dobierać szczegółowość prezentowanego terenu. Do gry z przyzwoitą rozdzielczością i jakością obrazu wystarczy P166, choć dużo zależy od karty graficznej. Gra będzie wykorzystywać karty z trójwymiarowymi akceleratorami 3Dfx i ATI Rage Pro. Planowane są także upgrade'y z driverami do innych akceleratorów 3D, m.in. Rendition. FU2 współpracuje też z wieloma specjalizowanymi lotniczymi joystickami, ze słynnym Thrustmasterem na czele.

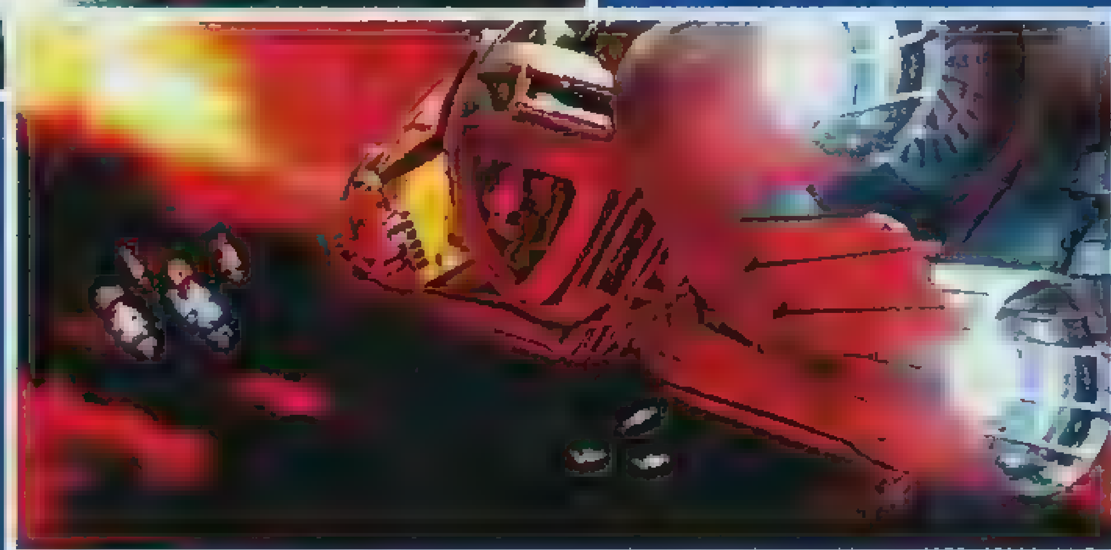
Pejotl

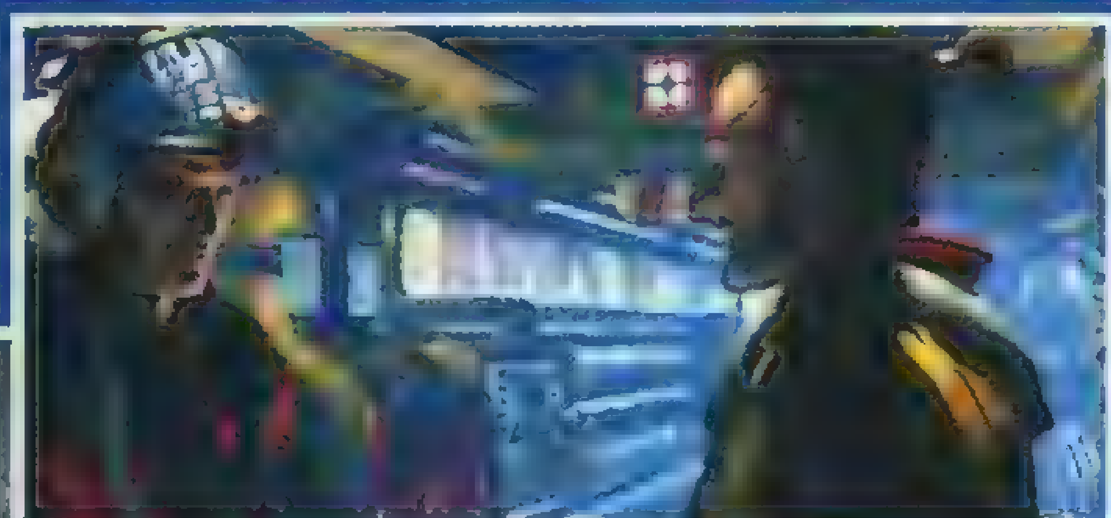


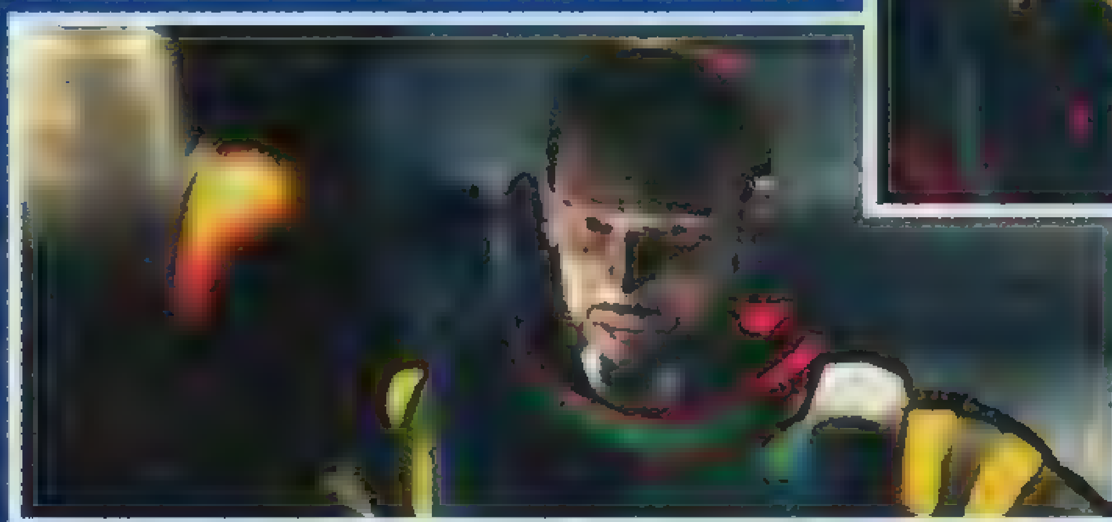


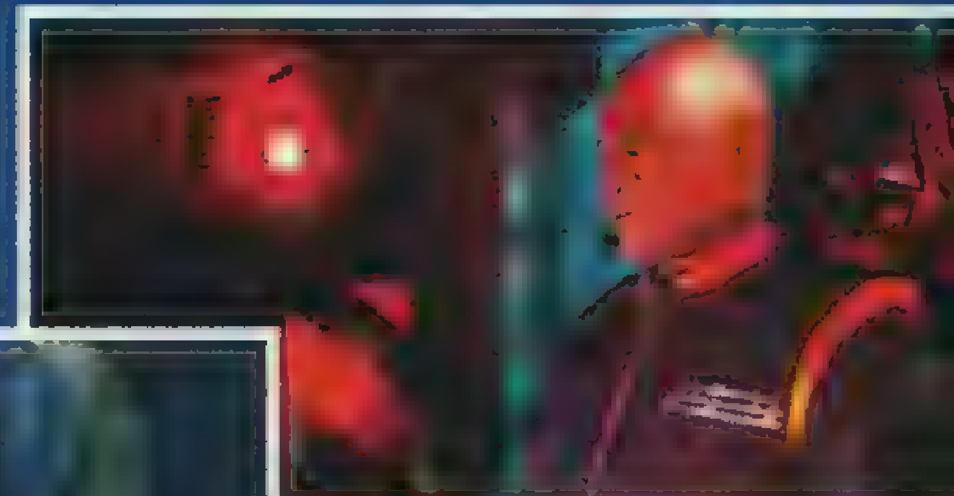


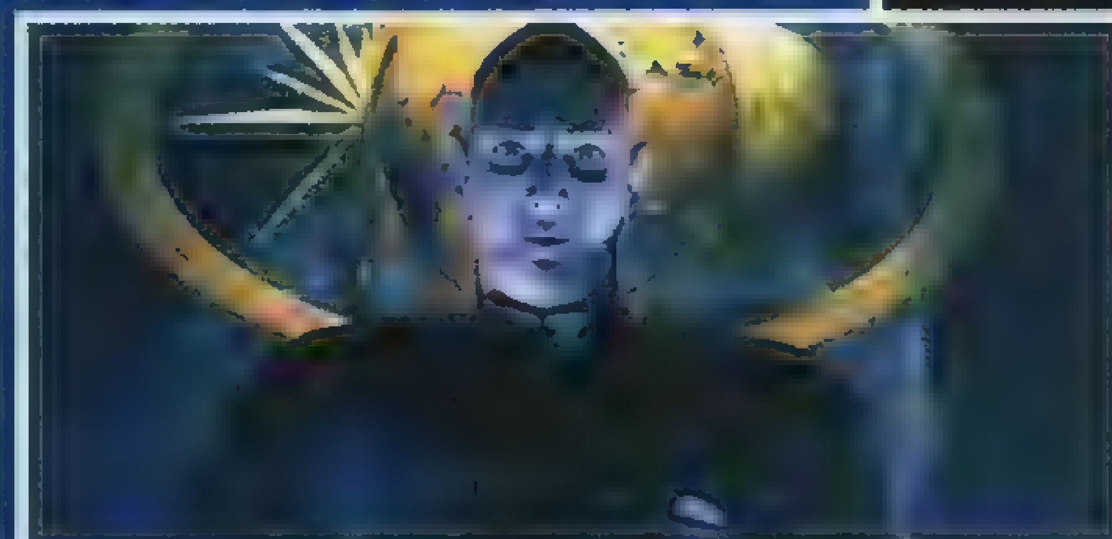












Dosyć trudno jest przedstawić niebanalną historyjkę wprowadzającą gracza w świat przyszłości i wsadzającą go na pokład międzygalaktycznego statku kosmicznego z napędem świetlnym. Oczywiście nieprawdą byłoby stwierdzenie, że takie gry nie powstają. Ale pośród nich większość jest tylko mniej lub bardziej wierną kopią WING COMMANDERA lub X-WINGA.

Do czasu BATTLECRUISER 3000 A.D. nie powstała żadna naprawdę oryginalna próba przedstawienia symulatora kosmicznego statku powyżej klasy myśliwca. A w I-WAR mamy możliwość sprawdzenia się w roli dowódcy 150-metrowej korwety klasy Dreadnaught, liczącej czterech członków załogi i wyposażonej w sprzęt, o którym zwykłe myśliwce mogą tylko pomarzyć. Nareszcie!

STRONY

Długo można by się rozwodzić nad przyczynami, dla których ludzkość rozdarta została w wielkiej, trwającej już niemal cały wiek wojnie. Nie to jest jednak ważne. Dość powiedzieć, że obie strony – praworządna Wspólnota (Commonwealth) oraz anarchistyczni Niepodlegli (Indies) potykają się niemal bez przerwy, a szala zwycięstwa nie zdaje się przechylić w żadną stronę.

W tym miejscu zwykle następuje standardowa sytuacja – gracz opowiada się po jednej albo drugiej stronie konfliktu, po czym heroicznymi czynami doprowadza swoich do zwycięstwa, wypełniając szereg mniej lub bardziej skomplikowanych misji.

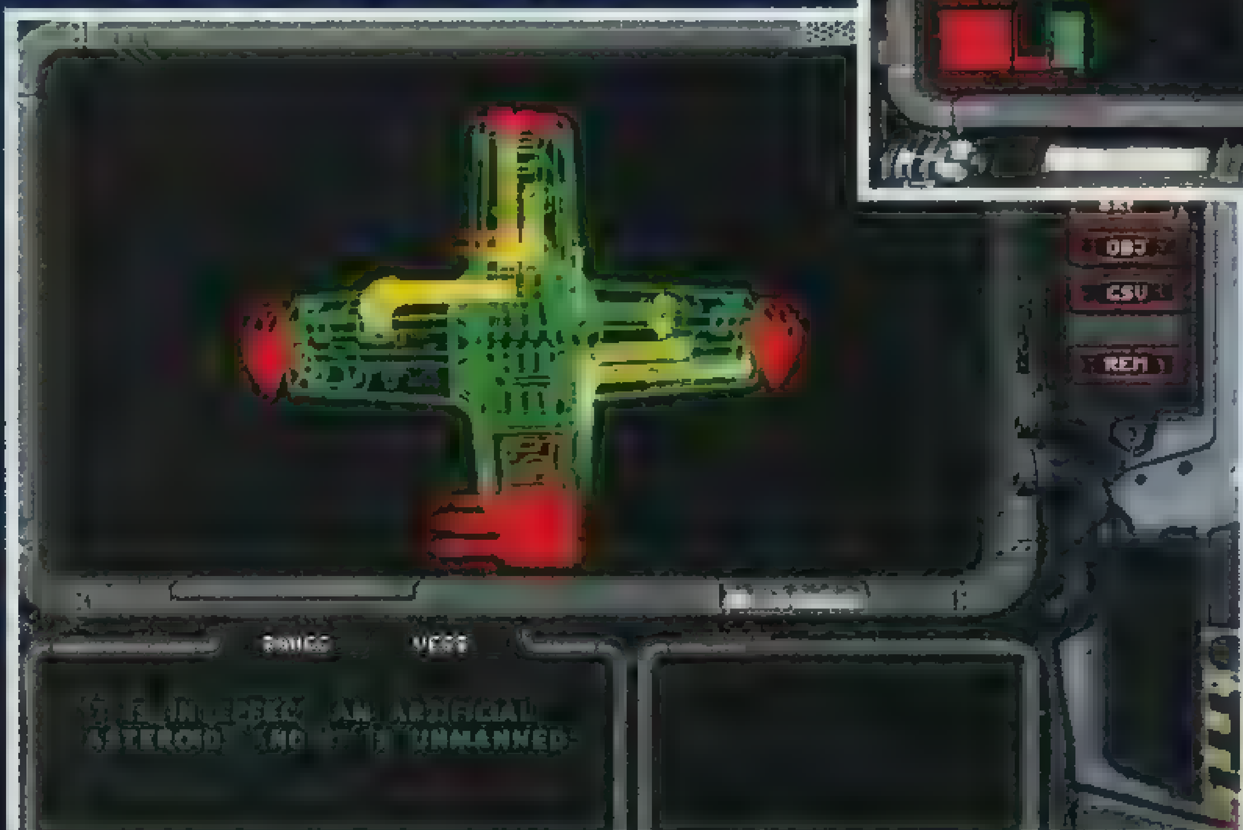
Najbardziej bohaterskie intro naszych czasów powoduje jednak, że nie masz najmniejszych wątpliwości po której stronie się opowiedzieć. I jako młody i niezbyt doświadczony pilot, zakładamy mundur Wspólnoty bez najmniejszego wahania. Pragnąc służyć jej jak najlepiej. Inna sprawa, że w trakcie wykonywania czterdziestu (z okładem) misji, staniesz przed możliwością opowiedzenia się po drugiej stronie, a niewiele później pojawi się także trzecia siła. No i nie obędzie się bez małej ingerencji obcych. Jednak bardzo krótkotrwałej.

DREADNAUGHT

Już pierwsza misja I-WAR zdradza nietypowe podejście autorów do tematu (pomijam misje treningowe). Nie dysponując jeszcze nawet prawdziwą korwetą dostajesz zadanie zbadania pobojowiska po bitwie, która rozegrała się w przestrzeni jakiś czas temu. Do dyspozycji pozostaje centrum dowodzenia – autonomiczny moduł nie dysponujący jednak zbyt dużą siłą bojową i przeznaczony głównie do współpracy z resztą korwety.

Tak więc zadaniem będzie znalezienie sobie wśród szczątków statków wraku, który będzie nadawał się do przycumowania. Kiedy już odnajdziesz pojazd w stanie rokującym nadzieję, wystarczy tylko przyłączyć do niego centrum dowodzenia i majestatycznie odlecieć z pobojowiska 150 metrowym kolosem.





W trakcie gry okaże się jednak, że statek należał niegdyś do Jeffersona Claya – bohatera Wspólnoty, który poświęcił swe życie taranując korwetą wrogi pojazd i ratując w ten sposób życie setek młodych pilotów. Co nie pozostanie bez wpływu na rozgrywkę. O tym jednak później.

Twój statek składa się z czterech sekcji – dowódczej, nawigacyjnej, technicznej i bojowej. Każde ze stanowisk jest osadzone przez kompetentną osobę – ty, drogi graczu nie możesz być przecież w czterech miejscach naraz.

W sekcji dowódczej siedzisz sobie ty i doglądasz przybytku. Tutaj wyświetlane są briefingi, dalej przechowywane są bieżące cele misji, dane na temat załogi, statku oraz uzbrojenia i mapa ogólna. Na końcu znajduje się jeszcze jedna, niespotykana w innych grach opcja – REM. Jest to możliwość zdalnego łączenia się z innymi statkami i przejmowania nad nimi kontroli (z reguły użyteczne, gdy załoga nie żyje lub opuściła pokład). Podczas trybu REM sterujesz drugim pojazdem jakbyś zasiadał w jego fotelu pilota. Niestety, twój własny statek jest wtedy bardzo podatny na ataki – hmm... siedząca kaczka?...

W tym momencie jednak gracze bardziej przywykli do ciasnych fotelików małych myśliwców mogą poczuć się ukontentowani. Istnieje bowiem możliwość (są takie misje, gdzie jest to wręcz konieczne) sprawdzenia się w roli pilota tych bardziej żwawych maszyn. I porządzenia z ich perspektywy. Jednak jest to tylko dodatek. Ta gra traktuje bowiem o czymś dużo, dużo większym...

Sekcja nawigacyjna to przede wszystkim wielka szyba i HUD. Stąd właśnie kierujesz korwetą, namierzasz wrogie cele, prowadzisz ogień, nawiązujesz łączność – robisz to, co tygrysy lubią najbardziej. Należy w tym momencie powiedzieć jedno – sterowanie wielką, ciężką korwetą w niczym nie przypomina tego co znasz z doświadczeń ze wspomnianych wcześniej tytułów. Ten wielki kawał pospawanej blachy (Dreadnaught) na prostej jest szybki jak trzeba, ale kiedy z większą prędkością wchodzi w zakręt... Wyobraź sobie ciężarówkę z naczepą robiącą zakręt na ręcznym i przenieś to teraz w kosmos. Już? To teraz pomyśl, że to nie oddaje jeszcze tego, co się wtedy dzieje.

I-WAR nie jest grą beznadziejnie trudną, ale trzeba się będzie odzwyczaić od paru nawyków nabranych w przestrzeni. I nauczyć paru nowych skrótów.

Sekcja techniczna jest najłatwiejsza w obsłudze. Na ekranie komputera mamy tu wyświetlony cały schemat statku z podzieleniem na wszystkie ważniejsze podzespoły. Oprócz tego możesz też skontrolować sytuację pięciu ekip naprawczych, niestrudzenie czekających, aby rzucić się do pracy przy usuwaniu szkód. Dopiero w ferworze walki można docenić ich wagę – są szybkie i usuwają to wszystko, co może zamienić twoją korwetę w bezładną kupę postrzelanego złomu automatycznie. A niestety, jako że twoja korweta jest całkiem dużym stateczkiem to i malutkie myśliwce nie będą miały kłopotów z wsadzeniem kilku strzałów...

Oprócz tego, w sekcji tej zarządzasz zasobami energetycznymi statku – możesz zadecydować na jakie systemy chcesz wykorzystać ich więcej i kosztem jakich ma się to odbyć.

Ostatnia już sekcja – bojowa, odpowiedzialna jest za kontrolowanie ognia w bardziej wyrafinowany sposób. O ile samo sterowanie ogniem z kabiny nawigacyjnej jest o wiele bardziej efektywne, o tyle strzelec może ustawiać bardziej zaawansowane tryby prowadzenia ognia i śledzić liczne cele.

ZAŁOGA

Ludzie zasiadający oprócz ciebie w kabinie Dreadnaughta nie próżnują. Doglądają cały czas sytuacji i w kluczowych momentach służą

radami albo komentują swoje wrażenia. Cała ta komunikacja ma jednak bardzo jednostronny przebieg – po prostu dana osoba mówi coś do ciebie, a ty albo słuchasz co ma do powiedzenia albo nie. Lepiej jednak słuchać naszych ludzi – nie są tacy głupi, na jakich wskazywałyby ich renderowane oblicza. Co jakiś czas dochodzi jednak do sytuacji, w których przedstawiają się przed nami opcje dialogowe. Np. w misji, w której nagle mamy zaatakować pewien cel, jak nakazuje dowódca Wspólnoty, możemy zgodnie z sumieniem (raczej tak nakazuje w tym przypadku) odrzucić jego propozycję i zaatakować właśnie jego, stając tym samym ramię w ramię z Niepodległymi. Oczywiście możemy też zrobić tak, jak nakazywałoby poczucie obowiązku. Tak czy siak, czekają nas różne doświadczenia. A akcja potoczy się jednym z dwóch torów.

Jest jednak jeszcze jeden członek załogi. Jefferson Clay. Był on jednym z najniebezpieczniejszych ludzi we flocie Wspólnoty. I dlatego też brał udział w eksperymentalnym programie dotyczącym sztucznej inteligencji. Wydawałoby się, że w momencie śmierci, służba twardego, łysego Murzyna z cygarem w ustach skończyła się bezpowrotnie. Nic bardziej błędnego. Jego osobowość została tuż przed śmiercią wpakowana do pamięci komputera. I teraz właśnie to tobie będzie służył poradami najlepszy niegdyś pilot z tej strony barykady.

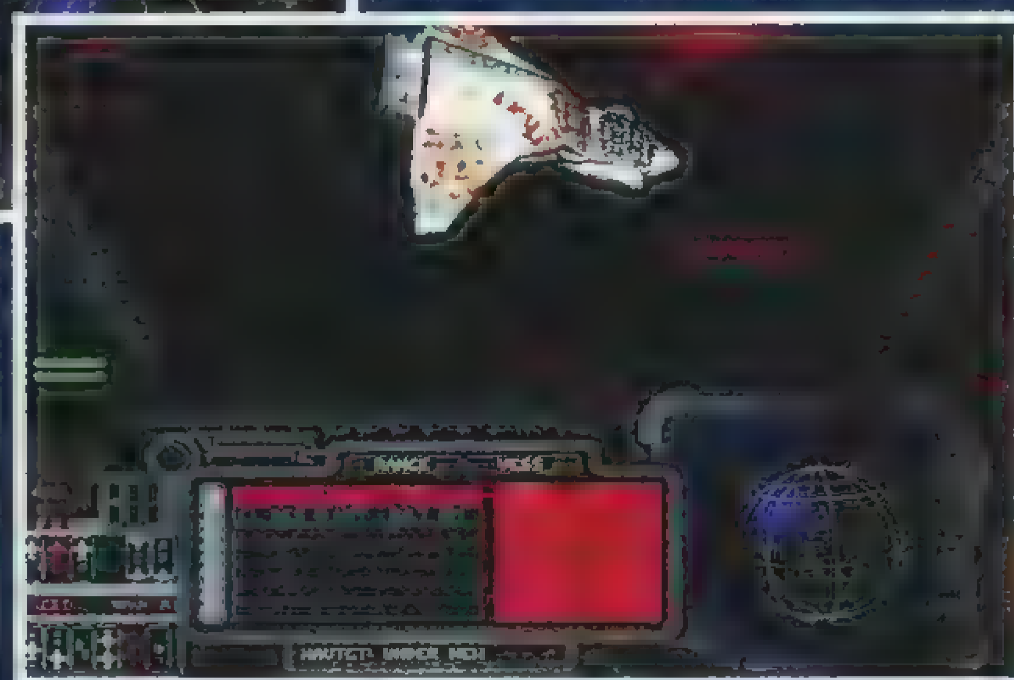


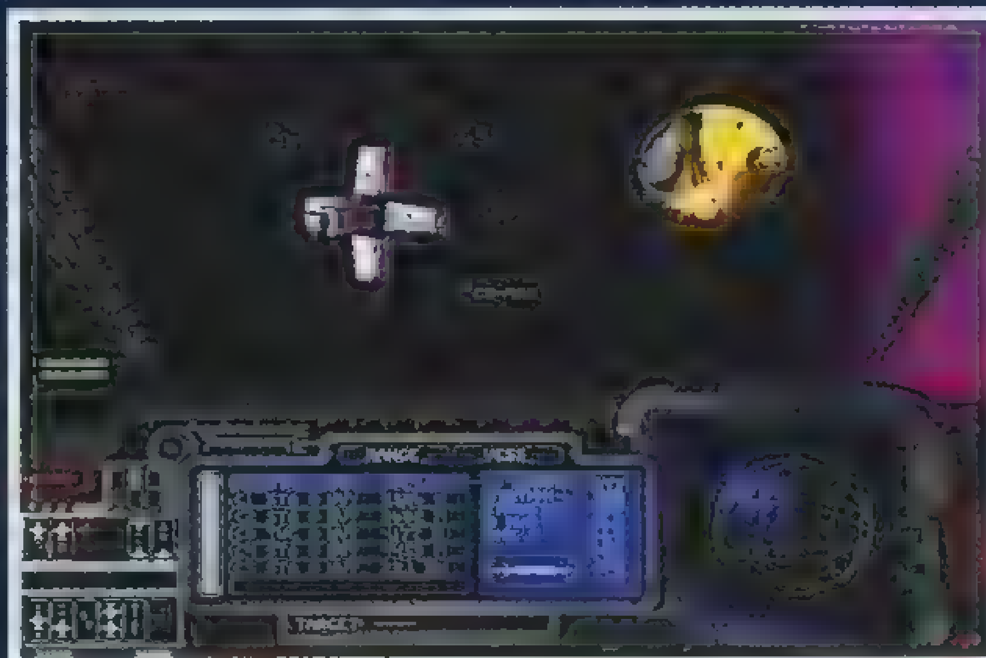
I-WAR











LATAJ I WYKONUJ

I-WAR to gra zrealizowana w bardzo przemyślany sposób. Cała struktura misji, ich złożoność i różnorodność oraz łącząca to wszystko intryga nie unikają porównań ze znanymi tytułami. Jednak w tym symulatorze zostało to w twórczy sposób rozwinięte. Misje są wciągające, łączą się w logiczny ciąg i dają poczucie uczestniczenia w prawdziwej kampanii. Są przy tym różnorodne – od eskorty prezydenta, przez ochronę systemów zabezpieczających punkt skoku Lagrange, odszukanie satelity komunikacyjnego, nadzorowanie oblatywania prototypów nowych myśliwców, aż do przeróżnych ataków i patroli. W zasadzie nie ma dwóch misji mających ten sam cel – np. zniszczenie przeciwnika gdzieś tam. Tutaj nasze zadania są bardziej złożone i nierzadko sprowadzają się do niezłego kombinowania. Do tego są też poprzetykane bardzo ładnymi renderingami. I to nie tak, jak zwykle – po ukończeniu jakiejś misji (chociaż to również), ale też podczas wykonywania misji (tak jak w WING COMMANDER; szczególnie „dwójce").

Jeżeli chodzi o estetykę, to gra robi całkiem dobre wrażenie. Ładna, szybka grafika (bez akceleratora), ciekawie wyglądające jednostki oraz bardzo dobrze zrobiona mapa nieba (szczególnie niezłe są planety; pewne jest, że jeżeli w trakcie walki za bardzo zbliżymy się do powierzchni, to nasza korweta ślicznie się spali) powodują, że gra się przyjemnie. Do tego bardzo dobre są głosy postaci (znowu – musicie zobaczyć to intro!) – naprawdę brzmią zawodowo. Wizerunku dopełnia całkiem średnia muzyka – niezła, ale bez rewelacji. Mówiłem już o statkach – zobaczcie tylko jak na tle sztywnych statków Wspólnoty wypadają te Niepodległych. Całe wysmarowane sprayami i mieniące się różnymi ciekawymi napisami. Od czasów Manfreda Von Richthofena minęło dużo czasu, a dopiero w I-WAR dostrzeżono, co ze zwykłej maszyny robi odrobina koloru!

+ & –

Ta gra została pomyślana jako możliwie najbardziej realistycznie zachowujący się w przestrzeni symulator korwety. I wygląda bardzo dobrze. Sterowanie pojazdem jest (jak już napisałem) dosyć trudne, ale możliwe. Jednak nauczenie się paru sztuczek pozwalających na wykorzystywanie silnych i słabych punktów naszego Dreadnaughta (atak z wystawianiem silniejszej części kadłuba do przeciwnika, zdejmowanie kilku wrogów naraz, używanie tarcz taranujących, dostosowanie trybu ognia do sytuacji, korzystanie ze wszystkich silników wspomagających itp.) nie jest możliwe bez szczegółowego zagłębienia się w instrukcję. Naprawdę widać przy tym wszystkim sporą pracę programistów.

W grze tej, tak jak w większości realistycznych symulatorów, zasiadamy za sterami jednej maszyny i uczymy się jej śrubka po śrubce. Do wad (chociaż nielicznych) można zaliczyć stosunkowo niewielki arsenał i małą różnorodność statków przeciwnika. Co prawda lepiej jest, że w natłoku sprzętu nie zagubił się gdzieś realizm i umiar, ale szczerze mówiąc nie zaszkodziłoby grze małe urozmaicenie.

Banana Split

Ocean

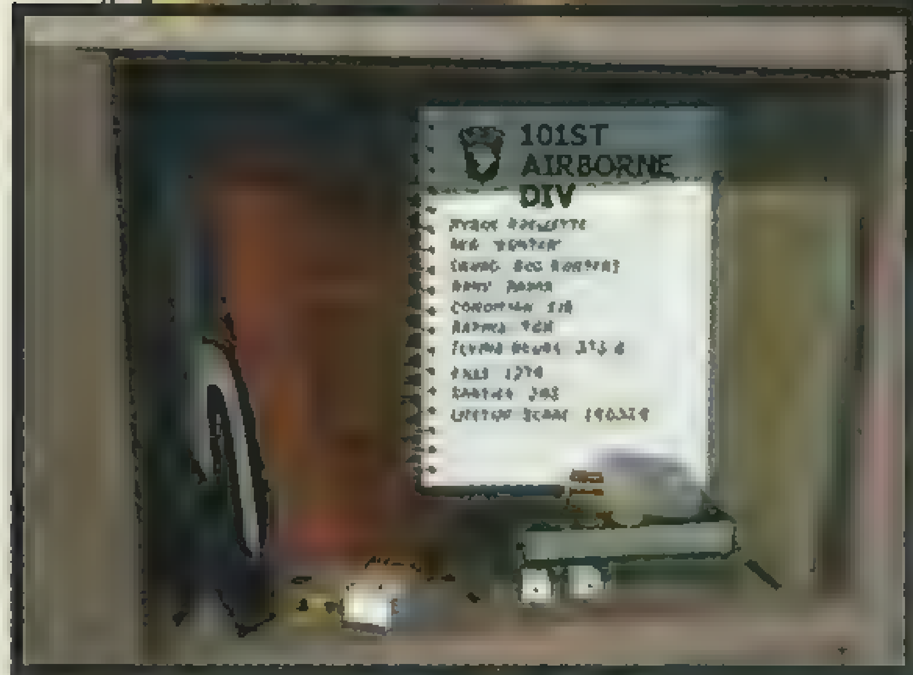
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE | CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC WIN'95 | Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51

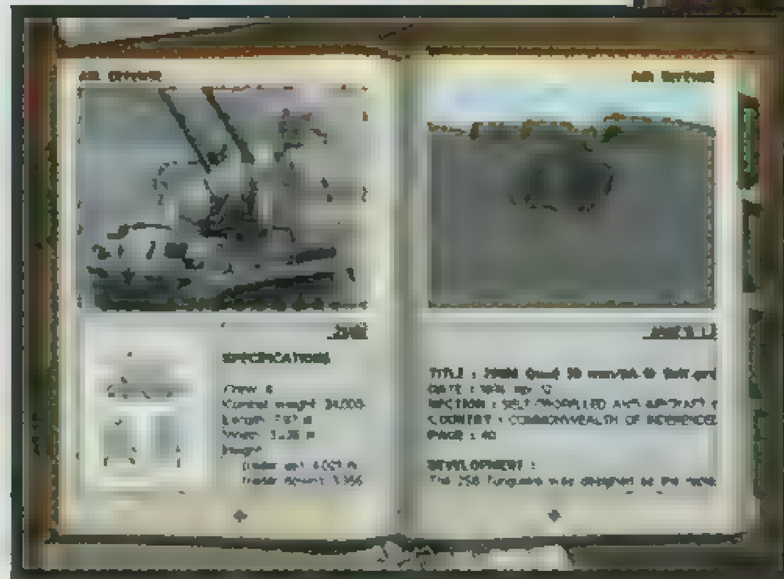
OCENA: 8/10











LONGBOW 2 to chyba najbardziej oczekiwany symulator zeszłego roku. Prawie półtora roku dzieli tę wersję od wersji pierwszej. Dla wielu fanów symulacji lotniczych była to gra 1996 roku. Pierwsza wersja LONGBOW miała niesamowitą atmosferę i głównie dzięki niej zawładnęła sercami graczy.

JEST WSPANIALE

Gdy rozpoczyna się karierę pilota w LONGBOW 2, można wybrać pomiędzy natychmiastową akcją (Instant Action), pojedynczą misją (Single Mission), kampanią (Campaign) i opcją multiplayer. Instant Action to dym, w który wlatuje się na własne życzenie w poszukiwaniu przygód. Opcja Single Mission pozwala stworzyć sobie misję, która najbardziej odpowiada nastrojowi gracza, a ilość możliwych kombinacji czynników wpływających na przebieg misji zapewnia sporą różnorodność. Poza tym, taką wygenerowaną misję można sobie jeszcze później dodatkowo modyfikować. No i wreszcie dwie najważniejsze opcje: Campaign i Multiplayer. Kampanie są do wyboru dwie. Pierwsza jest kampania Fallen Crescent nad Azerbejdżanem, drugą kampanią do wyboru jest Azure Rune w dwóch wersjach: sprzęt amerykański kontra amerykański i sprzęt amerykański kontra rosyjski.

Tryb gry multiplayer pozwala na granie przez modem, kabel szeregowy, sieć lokalną z protokołem IPX i Internet (połączenie TCP/IP). Można stanąć naprzeciw siebie (kampania Azure Rune – sprzęt amerykański kontra amerykański) lub współpracować (kampania Azure Rune – sprzęt amerykański kontra rosyjski). Przy czym współpraca może polegać na działaniu pary śmigłowców lub załogi jednej maszyny. Gracze wtedy wybierają między rolą pilota a kopilota/strzelca.

Kampania jest właściwie sercem LONGBOW 2, a sercem kampanii jest Moduł Planowania Misji (w skrócie MPM). Tutaj właśnie kryje się największa różnica między starym a nowym LONGBOW. Za każdym razem gdy zaczyna się nową kampanię, Dynamiczny Generator Kampanii (w skrócie DGK) generuje nowy konflikt. Podczas generowania kampanii można wybrać, czy zapasy i wymiana uszkodzonych śmigłowców ma być ograniczona. Można też określić długość trwania konfliktu. Od tego momentu DGK monitoruje stan każdej jednostki na polu walki, ilość zapasów po obu stronach linii frontu i ich zużycie. Misje są generowane według wydarzeń na polu walki i rezultatów starć obu stron biorących udział w konflikcie, wzbogaconych o pewien element losowy. W ten sposób, jeśli będzie się marnowało pociski Hellfire na przewracanie ciężarówek, nie będzie czym odeprzeć ataku czołgów na jeden z punktów operacyjnych śmigłowców lub konwój z zaopatrzeniem. W tym miejscu ważne okazuje się zadanie MPM, który spełnia zadanie interfejsu użytkownika DGK. Przed kolejną misją warto zapoznać się z celami misji każdej z czterech podległych grup śmigłowców. W MPM można samemu zaplanować lot i wyposażenie każdej grupy realizując wytyczne rozkazów. Dzięki temu można przydzielić sobie najbardziej odpowiedzialne zadanie. Dalej można wybrać śmigłowiec, którym leci się w danej grupie. Ma to znaczenie przy wykonywaniu misji rozpoznawczych, desantowych i ratunkowych, wtedy właśnie dokonuje się wyboru rodzaju śmigłowca. Dalszym etapem planowania misji jest wyznaczenie tras lotu. Pomocne są tu dwa narzędzia: Profiler i odtwarzacz na mapie przebiegu misji (Rehearse). Profiler pozwala na sprawdzenie przekroju pionowego terenu na trasie planowanego przelotu. Pozwala to na takie dobranie położenia waypointów, aby możliwie najlepiej wykorzystać ukształtowanie terenu do maskowania śmigłowców. Dzięki opcji Rehearse można dokonać synchronizacji w czasie działań poszczególnych par śmigłowców. Pozostaje już tylko uzbroić śmigłowce i do boju. Tutaj widać jaką ilością poszczególnych rodzajów uzbrojenia dysponuje każda grupa bojowa.

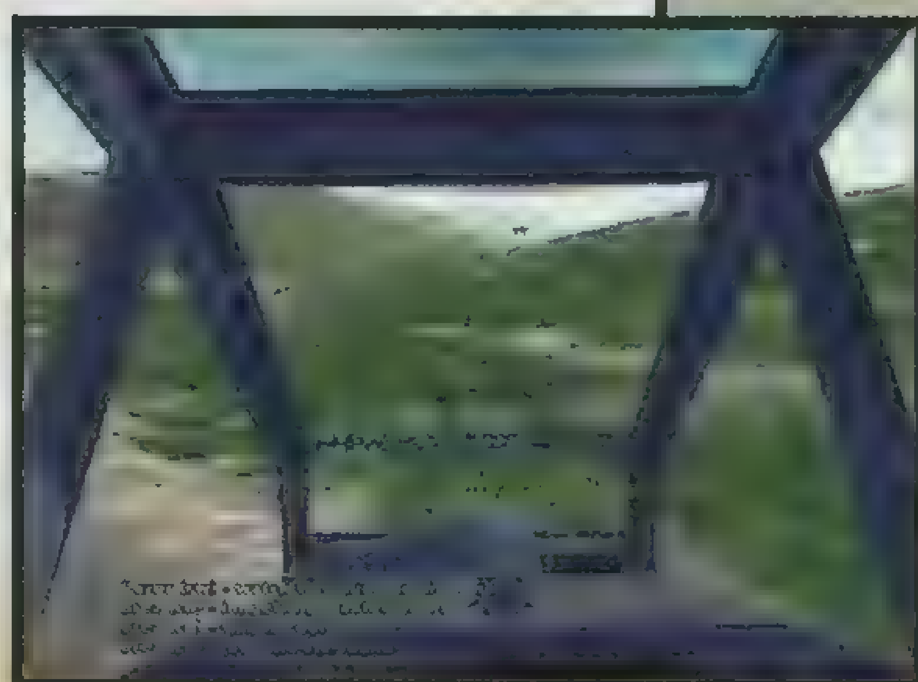
Na papierze planowanie misji sprawia wrażenie skomplikowanej procedury, ale wystarczy kilka razy spróbować, aby działanie MPM okazało się zrozumiałe.

Sama walka to istny żywioł. Bardzo ważne okazuje się zsynchronizowanie działań z innymi grupami śmigłowców. Równie istotne jest wykorzystanie wsparcia artyleryjskiego i lotniczego. W odróżnieniu od starego LONGBOW, działania wojenne zakrojone są na większą skalę, mają większy rozmach. Jest się tutaj naprawdę cząstką wielkiej machiny, ale trzeba pamiętać, że na tej drobnej cząstce spoczywa spora odpowiedzialność. Jeśli spieprzy się jakieś zadanie, rezultaty są natychmiastowe. Krzyki gości w czołgach zaatakowanych przez wrogie śmigłowce, wołania o pomoc pilotów, których zestrzeliły nieprzyjacielskie SAMy bolą bardziej niż słowo failed w debriefingu. Dodatkową konsekwencją porażki są straty, jakie poniosły jednostki walczące na tym samym odcinku frontu. Również od nich zależy przecież, czy uda się pokonać wojska nieprzyjaciela. Wrogie jednostki bronią się naprawdę zaciekle. Na poziomie medium nie ma już tak beztroskiej zabawy jak w starym LONGBOW. Trzeba uważać na każdym kroku, skradać się, być ostrożnym i maksymalnie blisko współpracować z wingmanem. W większości wypadków, bez wingmana można od razu wracać do bazy.









Druga ważna rzecz to absolutna dyscyplina. Zadanie jest naj-

ważniejsze i nie ma się co zapalać do samotnie stojącego czołgu albo armaty chociażby dlatego, że w pobliżu takiego ponętnego celu może być całkiem gorąco. Zazwyczaj takie samotne cele są częścią większej grupy pojazdów. Lepiej po prostu oblecieć go cichaczem, gdzieś z boku.

Model lotu jest w LONGBOW 2 nieco bardziej skomplikowany niż był wcześniej. Trochę więcej pracy od pilota wymaga utrzymanie maszyny na odpowiednio niskiej wysokości. Od razu ostrzegam: bez throttla i ruddera (dźwigni ciągu i orczyka) nie ma się co siłować z pełnym realizmem. Jest to bezcelowe. Namiastka w stylu joysticka Sidewinder Pro, który ma uproszczony rudder i throttle też się nie sprawdzi. Dlaczego? Otóż śmigłowiec jest o wiele trudniejszy w pilotażu niż samolot. Pilot musi kontrolować znacznie większą liczbę czynników wpływających na zachowanie maszyny. Wszystkie te zjawiska są wiernie modelowane w LONGBOW 2, ale żeby opanować śmigłowiec i jego uzbrojenie, potrzebny jest naprawdę rozbudowany system manipulatorów, tzw. HOTAS (Hands On Throttle And Stick).





LONGBOW 2

JEST ŚWIETNIE!

Nowa wersja gry obsługuje karty przyspieszające grafikę 3D z chipsetem 3Dfx Voodoo. Dzięki temu wszystkie obiekty mają przynajmniej czterokrotnie większą liczbę detali. Wszystkie ważniejsze możliwości Voodoo są wykorzystywane przez engine. Dzięki temu odpalane rakiety ciągną za sobą smugę dymu, a w momencie odpalenia, jak i w czasie lotu, ogień z silnika oświetla na moment otoczenie. Eksplozje są również czymś miłym dla oka. Duże ilości ognia i gęstego dymu cieszą, a jeśli trafiony został czołg, to i wtórna eksplozja amunicji nie jest niczym rzadkim. Szczególnie efektownie wygląda to wszystko w nocy i z pewnej odległości, na przykład po wezwaniu wsparcia artyleryjskiego.

Gdy odbywa się lot przy złej pogodzie, widoczność jest ograniczona snującą się mgłą, która w normalnych warunkach skrywa oddalone wzniesienia. Teren jest w nowej wersji LONGBOW o wiele bardziej szczegółowy, choć dalej, niestety, nie ma drzew. Tekstury są teraz ciekawsze i bardziej urozmaicone. Jedna przykra rzecz pozostała z poprzedniego wcielenia. Tak jak wcześniej, wzniesienia potrafią się nagle wyłaniać z powietrza lub niknąć za sprawą jakiejś tajemniczej siły. Ciekawe czemu tego buga nie usunięto?





Modele pojazdów, budynków i innych obiektów są w LONGBOW 2 po prostu śliczne. Mają mnóstwo detali i pokryte są świetnymi teksturami. Ciężarówka ma światła, skrzynię, plandekę, kołpaki na kołach, w modelach pojazdów pancernych widać przeróżne klapy i włazy. Co jest jeszcze ważne, na pierwszy rzut oka można odróżnić T–72 od T–80. Jeśli się przyjrzeć samolotom i śmigłowcom, wyraźnie widać podwieszenia i łatwo odróżnić poszczególne rodzaje uzbrojenia. Gdy trzeba wykonać lot w nocy, odkryć można świetnie oddane działanie noktowizora. W nowym LONGBOW widać tylko ten fragment terenu, który znajduje się przed obiektywem PNVS, a cała reszta otoczenia skryta jest w ciemnościach.



Oprawa dźwiękowa to osobna sprawa. Odgłosy pracy silnika, łopat wirnika są świetnie dobrane. Wystrzały, sygnały dźwiękowe aparatury pokładowej świetnie je uzupełniają, ale nie odbiegają znacząco od poprzedniej wersji LONGBOW. Wielkie brawa należą się za dialogi pilotów i operatorów radiostacji naziemnych. W czasie walki skóra czasami cierpnie, gdy pilot innego śmigłowca woła o pomoc po trafieniu rakietą, siły dodaje spokojny głos radiooperatora artylerzystów, którzy za chwilę ostrzelają pozycję nieprzyjaciela. Jest to tylko jeden z elementów LONGBOW 2 budujących niesamowity klimat tej gry.

JEST DOBRZE!

Przy tych wszystkich smakołykach graficznych trzeba przyznać, że Pentium 133 z 16 MB RAM spisuje się całkiem przyzwoicie, oczywiście pod warunkiem posiadania karty z 3Dfx Voodoo na pokładzie blaszaka. Karta nie jest jednakże wymagana do uruchomienia gry. Poza tym trzeba mieć DirectX 5.

Jeśli chodzi o mnie, jest to najlepsza symulacja, jaka ukazała się w 1997 roku (przynajmniej w USA). Klimat jaki stwarza LONGBOW 2 zamienia każdą misję w wyprawę w nieznane. Wrażenia, jakie towarzyszą przebywaniu na wirtualnym polu walki są jak dotąd najintensywniejsze i najpełniejsze ze znanych mi gier tego typu. Symulacja roku 1997!

LMK

Jane's/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 160,00
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. P133, 16 MB RAM

DEMO: CD 53
OCENA: 9/10







[illegible] PODNIEBNYCH KONKURENTÓW [illegible] TO SAMO?

- [illegible] dym z karabinu
- [illegible] inteligencja przeciwników
- [illegible] wyświetlane z szybkością do 30 klatek/s
- [illegible] swoje samoloty w dowolne barwy
- [illegible] można umieszczać w internecie
- [illegible] kolorów, wykorzystująca Direct [illegible]
- [illegible] za pośrednictwen sieci, internetu lub łącza szeregowego

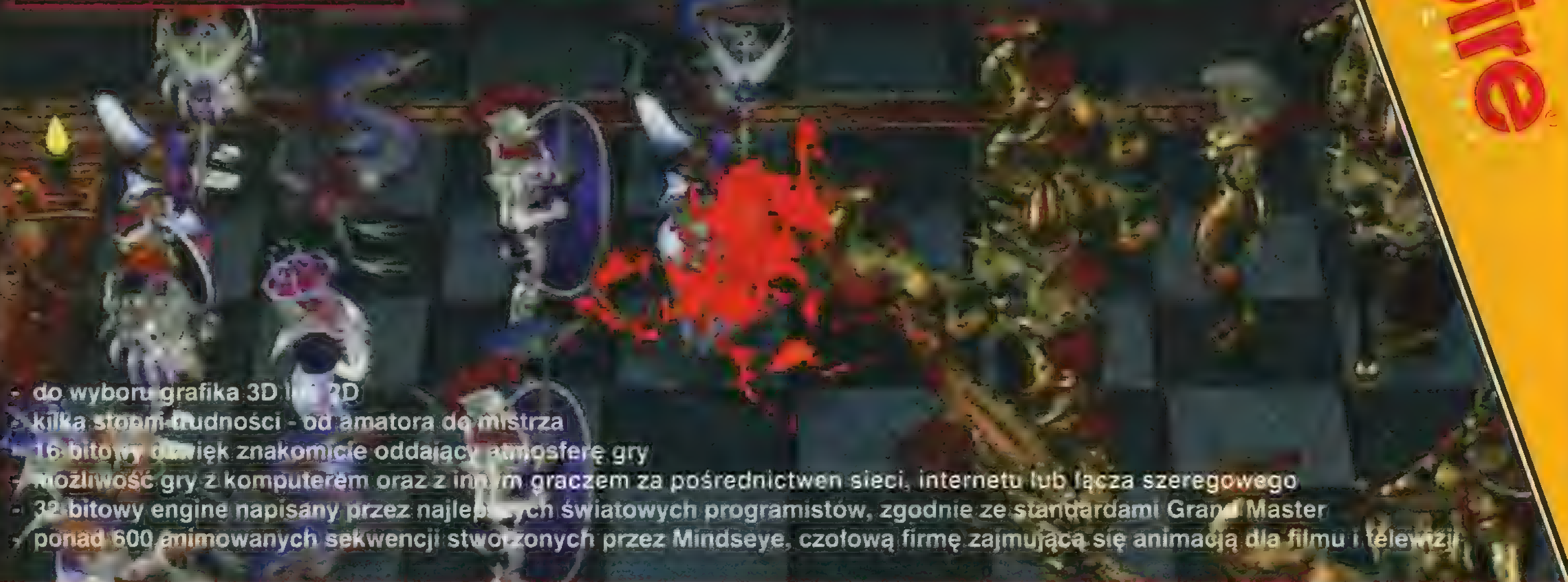
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

Zapraszamy do internetowego sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl

MARK SOFT przedstawia 4 gry empire



Combat CHESS



- do wyboru grafika 3D lub 2D
- kilka stopni trudności - od amatora do mistrza
- 16 bitowy dźwięk znakomicie oddający atmosferę gry
- możliwość gry z komputerem oraz z innym graczem za pośrednictwen sieci, internetu lub łącza szeregowego
- 32 bitowy engine napisany przez najlepszych światowych programistów, zgodnie ze standardami Grand Master
- ponad 600 animowanych sekwencji stworzonych przez Mindseye, czołową firmę zajmującą się animacją dla filmu i telewizji

Napoleon in Russia
Prelude to Waterloo

Dwa najnowsze programy ze sławnej i utytułowanej Serii Battleground, będącej ponadczasową serią strategicznych gier pod Windows®, doskonałym mariażem epicko-wojennym, produktem rewolucyjnym technologicznie. System do prowadzenia walki 3D Battleview™ stwarza graczowi możliwość wcielenia się w żołnierza, walczącego na pierwszej linii. Jednocześnie system 2D renderuje strategiczne tło pola walki, aby rzetelnie pomagać w dowodzeniu armią.
Wielka dbałość o szczegóły, wspaniała kolorowa grafika, widoki 2D i 3D. Wiele wstawek filmowych obrazujących zachowanie się armii sprawia, że rozgrywka staje się prawdziwie multimedialna.

- *UNIWERSALNOŚĆ* - dowodzisz wybranymi oddziałami. Przejmij dowodzenie nad częścią albo całą armią. Rozgrywaj batalie lub poszczególne scenariusze.
- *GRYWALNOŚĆ* - bezproblemowe sterowanie. Pomoc indeksowa typu On-line.
- *WYZWANIE* - w programie zostały wykorzystane najnowsze zdobycze w dziedzinie sztucznej inteligencji. Można grać z przeciwnikiem używając modemu, portu szeregowego lub poczty internetowej. Zmienny system dowodzenia umożliwia dowodzenie całą lub tylko częścią swojej armii.
- *REALIZM* - niezrównana historyczna dokładność i atmosfera, dokładne mapy, sekwencje video, efekty dźwiękowe, autentyczne mundury oraz ekwipunek. Ruchy pułków odwzorowane są z dokładnością do 100 metrów.





MAGIC: THE GATHERING – SPELLS OF THE ANCIENTS



Pierwszy z dodatków do MAGIC: THE GATHERING (opis SS'45) nosi podtytuł SPELLS OF THE ANCIENTS i wzbogaca wersję podstawową o 143 karty. Należą one do drugiej edycji M:TG – Unlimited oraz do dwóch pierwszych rozrzeszeń – Arabian Nights i Antiquities. Ponadto SOTA zawiera także 6 kart promocyjnych, które rozpowszechniane były na samym początku istnienia gry.

Wśród kart należących do tych zestawów znajduje się wiele najpotężniejszych, dawno już wycofanych z druku (Ali from Cairo, Ancestrall Recall, Berserk, Juzam Djinn, Khabal Ghoul, King Suleiman, Kird Ape...). O ich wartości świadczy fakt, że niektórymi z nich nie można grać na turniejach, a inne można mieć w talii tylko pojedynczo, gdyż ich wyciągnięcie często przesądza o losach pojedynku.

Oczywiście równocześnie z wprowadzeniem nowych kart, pojawiło się również kilkadziesiąt gotowych talii wykorzystujących ich możliwości. Przeciwnicy, których można napotkać w Shandalarze, otrzymali wiele nowych talii, a dodatkowo mogą wybierać, czy chcą grać starą czy nową talią!

Podczas gry wyraźnie widać, że znaczny nacisk położono na poprawienie algorytmów sztucznej inteligencji. Przeciwnicy grają lepiej, choć namyślają się dłużej. Na najtrudniejszym poziomie, gdy na stole leży kilkanaście kart, tura komputerowego gracza trwa czasami kilkanaście minut.

Niestety, nie udało się całkowicie wyeliminować bezsensownych zagrań komputera, choć zdarzają się one obecnie dużo rzadziej. Ponadto wprowadzenie nowych kart pociągnęło za sobą wiele wpadek, ale reakcja MICROPROSE była natychmiastowa i na Internecie (i na SS CD'53) jest już dostępna poprawiona wersja programu.



Kolejnym prezentem jest zaimplementowanie na komputerze najpopularniejszego typu turnieju noszącego nazwę „Sealed Deck". Polega on na tym, że każdy z uczestników otrzymuje identyczny zestaw zapieczętowanych starterów i boosterów, z których następnie układa talię – nie wolno użyć żadnych innych kart czarów. Zaletą tego systemu jest równouprawnienie uczestników, gdyż nie ma znaczenia, jak długo zbiera się karty. Jeżeli zaś chodzi o szanse graczy, to oczywiście zależą one od wylosowanych kart, co dla jednych jest wadą, a dla innych zaletą dodającą grze smaczku. Niestety, ze względu na skomplikowanie reguł gry oraz dużą liczbę kart, komputer nie jest w stanie zbudować naprawdę silnej talii i doświadczeni gracze radzą sobie z nim bez problemu.

Szkoda, że nie zmieniono sterowania postacią. Nadal zatrzymanie bohatera wymaga wciśnięcia spacji, co często utrudnia uniknięcie pojedynku z silniejszymi przeciwnikami. Nie poprawiono też jakości oprawy graficznej.

Trwają już prace nad kolejnym dodatkiem: DUELS OF THE PLAINSWALKERS, który oprócz nowych kart (z Legends i The Dark) umożliwi również grę w kilka osób. W planach jest obsługa Internetu, sieci lokalnych oraz modemów!

C(w)alineczka

Microprose

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX4/100, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

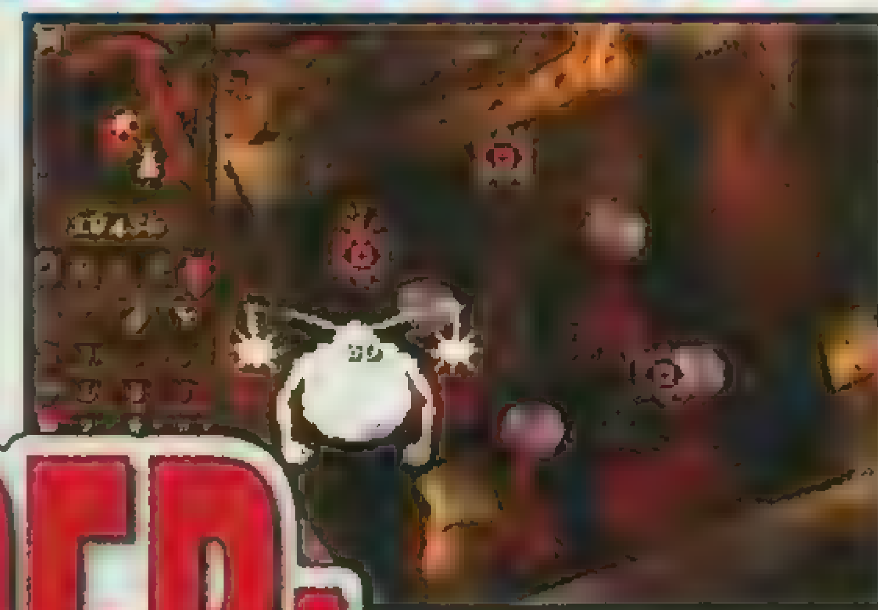
DUNGEON KEEPER: THE DEEPER DUNGEONS

Fabuła dodatku do DUNGEON KEEPERA (opis w SS' 47 i 49), zatytułowanego DEEPER DUNGEONS, czyli Głębsze Podziemia, jest podobna do tej znanej ze starych, dobrych horrorów, tj. główny wróg niby zginął, ale jednak przeżył i knuje dalej. DK skończył się zabiciem Avatara, okazało się jednak, że jego poplecznicy zdołali go wskrzesić i dzięki temu przysporzyli ci nowej roboty – piętnaście poziomów dla pojedynczego gracza i tyle samo dla opcji multiplayer.



Poziomy są urozmaicone i ciekawe. Już w pierwszym z nich zostajesz rzucony na głęboką wodę, możesz szybko budować prawie wszystkie pomieszczenia, a więc gracze przyzwyczajeni do różnych sztuczek, np. do składania ofiar w Świątyni, będą mogli z nich od razu korzystać i np. szybko zaprosić do swojego królestwa Rogacza. Później wyzwania stają się coraz trudniejsze.

Nie musisz przechodzić wszystkich poziomów po kolei, możesz od razu wybrać dowolny z nich. Przeciwnicy są jakby bardziej inteligentni, mogą sprzedawać sale i pułapki, a doceniać ich trzeba bardziej niż w wersji–matce. Oczywiście skorzystano z okazji i poprawiono kilka błędów, które zawieruszyły się w DK. Nie można już np. podnosić Sekretów, które niosą Chochliki, potwory już nie mogą się teleportować na niezbadane terytoria. Drużyna, której lider ginie, wybiera teraz nowego wodza i rusza dalej.



Właściwie twórcy dodatku nie wysilili się bardzo. Dodatek nie jest okraszony nowym intrem (a aż marzy się scena jak Avatar wskrzeszany jest przez swoich pobratymców), nie ma też ładnego przedstawienia krain, które należy podbić. Grafika jest może trochę lepsza i zachowano klimat grozy i mroczności (chwała wam za to w BULLFROGU!). Poziomy są naprawdę ciekawe, ale odniosłam wrażenie, że jest to stare danie odgrzane na chybcika i dlatego nie dodano żadnych przypraw. Może oczekuję zbyt wiele, ale prosiłabym w przyszłości o jakąś nową komnatę, czar albo potwora. Dodatek spolszczono równie dobrze jak w DK.

Krupik





Bullfrog

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 86.⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

DIABLO HELLFIRE

Rozmaite rozszerzenia gier najczęściej wzbogacają rozgrywkę o nowe scenariusze, poziomy, elementy, nie ingerując w podstawowy system rozgrywki. Tak jest i w przypadku dodatku HELLFIRE, który przynosi nam 8 nowych poziomów w dwóch różnych sceneriach, kilka nowych questów, nowe potwory, czary, przedmioty i jedną nową postać – monka, czyli po naszemu mnicha. Niestety, trochę blado wypada to w porównaniu z DEEPER DUNGEONS, dodatkiem do DUNGEON KEEPER, w którym pojawia się 30 nowych scenariuszy. Jednak diablomaniaków nie brakuje, z czego wydawca doskonale zdawał sobie sprawę. Niestety, dodatek jest przeznaczony tylko dla pojedynczego gracza, jakkolwiek już pojawił się nieoficjalny patch, który uruchamia tryb multiplayer, choć jedynie dla połączenia modemowego i sieci lokalnej. Oznacza to, że na Battle.net nie ujrzymy nowych poziomów ani też nie zagramy mnichem. Chyba że pojawi się kolejny patch...

W ostatnim akcie DIABLO udało nam się na 16. poziomie katedry dopaść tytułowego demona, więc kim jest główny przeciwnik HELLFIRE? To demon Na–Krul, dawny generał samego Diablo. Miał wielkie ambicje i... zdradził szefa, niestety przeliczył się, przegrał i został zesłany do Otchłani. Ale oto w intro gry widzimy, jak pewien beztroski mag przywołuje demona. Tym sposobem Na–Krul powraca z zaświatów, by znów knuć przeciw swemu panu i razem z zastępami swych koszmarnych bestii zgotować mu straszliwą zemstę. Zamierza przy tym zaatakować z najmniej spodziewanej strony, z Krypty, lochów położonych tuż obok podziemi katedry w Tristram. A później wypełźnie na powierzchnię i dokończy dzieła zniszczenia. Kto powstrzyma Na–Krula? Oczywiście ten sam śmiałek, który ubije Diablo, czyli ty.





Mimo innego intro, gra przebiega dokładnie tak samo, jak dawniej. Okazuje się, że od początku musimy oczyszczać podziemia katedry, poczynając od poziomu pierwszego. Co prawda można przenieść doświadczoną postać z DIABLO, jednak traci ona wszystkie przedmioty, zaczynając grę gołą i (niezbyt) wesołą. Różnica jest taka, że doświadczonemu śmiałkowi idzie łatwiej, ale i tak nie ominie go żmudne pokonywanie wszystkich poziomów, zwieńczone powtórną eksterminacją Diablo. Dla tych, co lubią się sprawdzać, przewidziano trzy stopnie trudności gry (jak w multiplayerze DIABLO).

Na szczęście w wiosce znajdują się wejścia do dodatkowych leveli. Pierwsze cztery z ośmiu nowych poziomów istnieją w formie questu zleconego przez Farmera (nowa postać w wiosce – chłopek pasący krowy) i można się do nich dostać, wysadzając w powietrze (za pomocą „świętego granatu ręcznego” od Farmera) plątaninę macek za nowym, drugim mostem. W ten sposób otworzy się przejście do Gniazda (Nest), w którym aż roi się od insektoidalnych potworów. Misja kończy się ukatrupieniem królowej tych wszystkich robali. Umierając, porzuca ona mapę, która otworzy nam grób na wioskowym cmentarzu, stanowiący wejście do Demonicznej Krypty, czyli pozostałych czterech z nowych poziomów. Na dnie krypty, pełnej różnorakich martwiaków, czai się Na–Krul.







Skoro aby ukończyć HELLFIRE i tak trzeba powtórnie przejść DIABLO, to czemu by nie rozpocząć gry nową postacią, najlepiej mnichem. Mnich stanowi wypośrodkowanie cech pozostałych postaci, a ponadto posiada specyficzne dla siebie właściwości. Po pierwsze, jego wyuczoną biegłością jest Poszukiwanie (Search). Po drugie, otrzymuje mniej ran niż inne postacie, tak jakby miał pozornie większą cechę Żywotności. Umiejętność Poszukiwania (występująca także w postaci czaru) pozwala w mroku podziemi dostrzec walające się w pyle, kurzu i krwi przedmioty, które ciężko zauważyć, przeczesując kursorem cały ekran.

Z nowych przedmiotów warto wymienić powszechnie występujące olejki do smarowania broni, poprawiające ich wytrzymałość lub zwiększające efektywność, a także kamienie runiczne, które rzucone w wybranym kierunku uaktywniają się jako pułapka rażąca przechodzące obok potwory ogniem lub prądem. Jeśli chodzi o artefakty, znalazłem do tej pory dwa łuki, z których pierwszy strzela błyskawicami, a drugi wypuszcza trzy strzały naraz. Z nowych czarów spodobała mi się Ściana Błyskawic, działająca na zasadzie Wall of Fire. Krąg Płomieni mówi sam za siebie, zaś Immolation pozwala miotać wieloma fireballami naraz w różnych kierunkach. Prosty czar Warp jest natomiast skrzyżowaniem Teleportu z Town Portal, bo przenosi postać w pobliże schodów.

Pod względem grafiki i dźwięku HELLFIRE utrzymuje się na poziomie DIABLO. Nowe motywy muzyczne także budują nastrój grozy, a wygląd nowych poziomów spowija znany nam mrok. Komnaty i korytarze w Gnieździe tworzą ohydne, żółto–różowawe bąblowate ściany, a zamiast standardowych beczek są kokony przypominające te z „Obcego”. Z kolei Demoniczna Krypta kojarzy się z katakumbami średniowiecznych zamków, choć może strumienie lawy nie były w guście ówczesnego rycerstwa. Nowe potwory, takie jak martwiakowaty Lich, strzelający energią Psychorb czy półmaterialny Unraveler, którego niezwykle trudno trafić, dopełniają wizerunku.

Pozostaje jednak pewien niedosyt. Za tak wysoką cenę dodatku chciałoby się zobaczyć więcej, nie wspominając już o niemożliwości zagrania na Battle.net. Szkoda. Dlatego dodatek nie dorównuje oceną pierwotnemu DIABLO.

Hunter

Blizzard/Sierra

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: 79^{00}
PC WIN'95 Min. P60, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

JACK ORLANDO









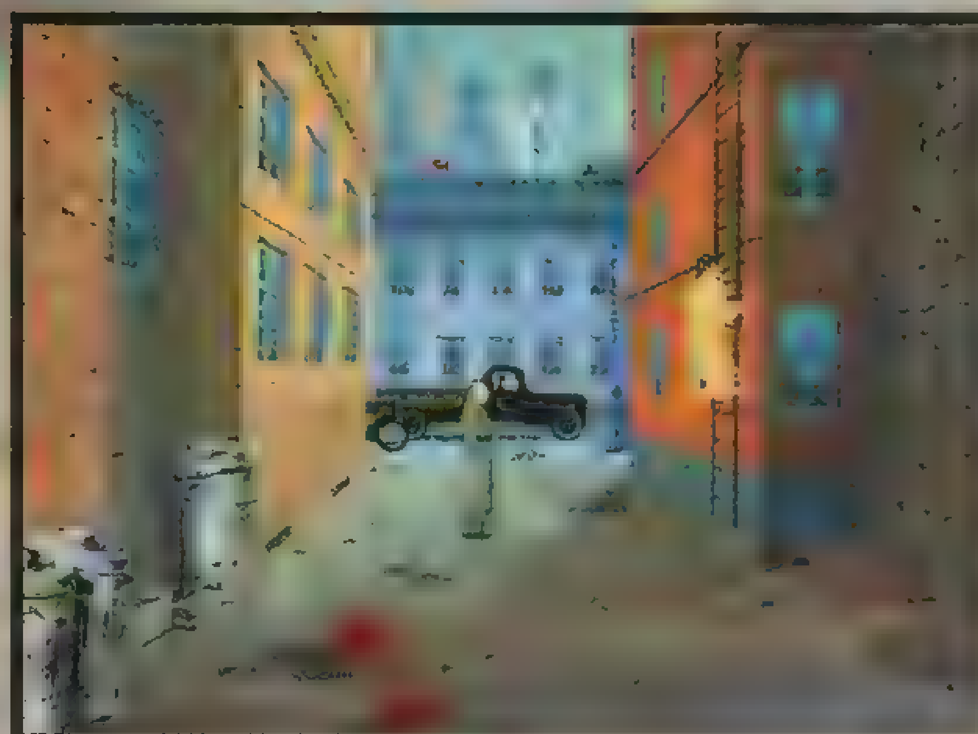
Stany Zjednoczone, lata dwudzieste – czasy prohibicji, tajnych kasyn i przemytu alkoholu. Po dwóch stronach barykady stanęli dzielni policjanci i sprytni szmuglerzy. Kiedy znowu pozwolono sprzedawać alkohol, i jedni, i drudzy musieli znaleźć sobie inne zajęcie. Wśród nich znalazł się także Jack Orlando, znany z bezlitosnego tępienia handlarzy alkoholu. Bohater jednak nie potrafił znaleźć swojego miejsca na ziemi. Kiedy jeszcze kilka lat temu ktoś powiedziałby mu, że już niedługo będzie sączył drinka w barze, nazwałby go kłamcą. A teraz jest prywatnym detektywem, który stacza się coraz niżej i niżej... Aż do dnia, gdy przypadkowo staje się świadkiem morderstwa...

Fabuła JO powinna wciągnąć zwłaszcza tych, którzy mają już dosyć nierealnych przygodówek z dziwnymi problemami. Fajnie jest uratować kiełbasiany świat przed zagładą czy pomóc pieskom w tarapatach, ale od czasu do czasu każdy chce zmierzyć się z realnymi problemami zwykłych ludzi. Tutaj mogłam walczyć o życie i o honor Jacka, a w miarę upływu czasu coraz bardziej fascynowało mnie prowadzenie tego trudnego śledztwa.

Jak zabrać się do oczyszczania Jacka z zarzutów? Można znaleźć różne rzeczy, ale tak naprawdę niewiele z nich może się przydać. Zwykle wygląda to tak, że na prostej, ubogiej graficznie lokalizacji znajduje się mały przedmiot, który należy wyłowić wzrokiem i wsadzić do kieszeni. Można oczywiście przeczesywać teren kursorem, obserwując kiedy zmieni swój kształt, ale nie jest to zbyt wygodne. Nie wiadomo dokładnie, na czym używać przedmiotów, bo po najechaniu na nie kursorem nie pojawia się żadna informacja na ich temat. Czasami zdarzają się sytuacje, przy których włos jeży się na głowie. Na dachu domu można znaleźć pudełko zapałek, będące bardzo ważnym dowodem w śledztwie Jacka. Okazuje się jednak, że z tego jednego miejsca można podnieść nieskończenie wiele pudełek! O ile jest to zapewne błąd popełniony przez programistów, to kolejne niedociągnięcie jest celowe! Otóż kiedy wydamy posiadane przez nas pieniądze, to wystarczy pójść przed hotel i możemy być pewni, że znajdziemy, zawsze dokładnie w tym samym miejscu, nowy zapas gotówki. Żeby tak chociaż pojawiały się one w różnych miejscach. Rozumiem, że w JO pieniądze są bardzo ważnym elementem rozgrywki, ale nie można stosować takich chwytów!



Ważnym elementem jest prowadzenie rozmów z napotkanymi osobami. Właściwie to one „pchają" dalej akcję. Często zdarza się, że nie będziesz mógł zrobić jakiejś rzeczy, bo z kimś nie porozmawiałeś. Jest to zrozumiałe, w końcu detektyw musi opierać się głównie na tym, co powiedzieli mu ludzie. Niestety, odniosłam wrażenie, że dialogi w grze nie zostały dopracowane. Jeżeli rozmawiam z recepcjonistą kilka razy z rzędu, wolałabym żeby nie witał mnie za każdym razem swoim standardowym „Dzień Dobry". W innym miejscu mechanik najpierw ostrzega mnie przed swoim psem, później mówi, że tak wita tylko nieznajomych, potem rozmawia ze mną, umawiamy się na naprawę samochodu, a sekundę później znowu słyszę standardowy tekst dla nieznajomych. Takich sytuacji jest naprawdę wiele.



Postaci rysowane są twardą, ostrą kreską, a grafika jest surowa i oszczędna. To nie jest z pewnością festiwal barw i szczegółów znany z np. CURSE OF MONKEY ISLAND (opis w SS'52). Grafika na początku może denerwować, ale daje się polubić. Gdyby jeszcze niektóre postacie nie poruszały się tak nienaturalnie... Kiedy zechcesz obdarować kogoś przedmiotem, Jack wyciągnie pustą rękę, a ty będziesz musiał uwierzyć na słowo, że podawał np. bardzo duże majtasy.

Bardzo korzystne wrażenie zrobił na mnie podkład muzyczny, z melodiami stylizowanymi na lata dwudzieste – można go słuchać godzinami.

W grze tej zostały ukryte pewne „delikatne" dowcipy, które mają wnieść odrobinę humoru do trudnej sytuacji. O ile niektóre wypowiedzi Jacka zabarwione czarnym humorem przypadły mi do gustu, to zupełnie nie rozumiem np. umieszczenia w pewnej rozmowie osoby Muhammeda Alego, który jakoś niezbyt pasuje mi do tej epoki.



JO jest produktem niemieckiej firmy TOPWARE, która przebojem wchodzi na nasz rynek. Chce go podbić między innymi dzięki bardzo atrakcyjnym cenom swoich gier. Czy jednak przygody Jacka odniosą u nas sukces? Odniosłam wrażenie, że cała gra jest ogólnie trochę toporna, jakby niedopracowana. Brakuje ciekawych zagadek czy błyskotliwych rozwiązań. Jej dużym plusem jest bardzo ciekawy temat i umiejętność budowania nastroju tamtych czasów. Nie da się ukryć, że zżyłam się z Jackiem i dlatego sądzę, że jego urokowi może nie oprzeć się więcej osób.

Krupik

TopWare

DYSTRYBUTOR PC – TOPWARE CENA: 39⁹⁰
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

Zapewne domyślacie się już, że gra MEN IN BLACK powstała na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Wypada tylko dodać, że prezentowany produkt zalicza się do wciąż niezbyt licznej grupy przygodówek 3D





(w konwencji ALONE IN THE DARK), a główni bohaterowie gry określani są przez twórców jako „pokryci teksturami przypominającymi twarze aktorów z filmu". Gra wykorzystuje również obraz świata znany z wersji kinowej, ale jej akcja przedstawia inne wydarzenia, podzielone na trzy pełne misje rozgrywające się w różnych sceneriach. Do ich wypełnienia możemy wybrać jedną z trójki postaci znanych z filmu.

Jedni mogą uznać za wadę, inni za zaletę fakt, że prawie pozbyto się ironicznego wydźwięku charakterystycznego dla wielkoekranowego pierwowzoru. Choć pojawiają się w komputerowym MIB luźniejsze akcenty, takie jak choćby leżące gdzieniegdzie brukowce z kosmitami na okładce, to ogólnie ma on „feeling" bliższy grze BUREAU 13 firmy TAKE 2.

Jeśli chodzi o zagadki, to MIB nie wypada najlepiej; są sztampowe i mało odkrywcze. Do tego interakcja z napotkanymi postaciami została ograniczona do absolutnego minimum, choć to akurat jest usprawiedliwione charakterystyką zawodu „faceta w czerni". Na uwagę zasługuje natomiast dobre przygotowanie klimatu, co objawia się autentycznym przestrachem, gdy zostajemy zaatakowani z zupełnie nieoczekiwanej strony.

Wygląd plansz bardzo często ma niewiele wspólnego z faktycznym kształtem terenu. Objawia się to tym, że mimo iż gołym okiem widać pustą przestrzeń, nagle pojawia się niewidzialna ściana i nasz bohater odmawia pójścia dalej. Jakby tego było mało, twórcy MIB wykazali się wyjątkową oszczędnością ujęć. Sytuacje, w których nasz heros będzie przyjmował niezbyt sympatyczną formę malutkiej grupki pikseli na ogromnej połaci terenu, zdarzają się aż nazbyt często. Jest to szczególnie irytujące w momentach, gdy przychodzi do wykonywania trudniejszych czynności, tak jak np. pod koniec drugiej misji, gdzie należy skakać po przesuwających się platformach. Z prezentowanego widoku gracz zupełnie nie jest w stanie wywnioskować faktycznego położenia platform względem siebie, co łatwo może zaowocować wieloma minutami spędzonymi na bezmyślnym skakaniu.



MEN IN BLACK

W MIB mamy do czynienia ze standardowymi w tym gatunku możliwościami poruszania się, a więc chodzeniem, bieganiem i skakaniem, przy czym warto zaznaczyć, że to ostatnie jest wyjątkowo nienaturalne. Dodatkowym minusem jest skąpy zasób ruchów: ich wachlarz ogranicza się jedynie do podstawowych czynności, tzn. poruszania się oraz walki; branie przedmiotów to tylko wystawianie ręki. Jest to krok wstecz nawet względem starego, dobrego ALONE IN...

Do usuwania wrogów w MIB możemy używać pięści, nóg i broni palnej. Walka wręcz jest niedopracowana – często mamy do czynienia z sytuacją, w której nie ma potrzeby korzystać z bogatego arsenału ciosów, bo nasz wróg stoi nieruchomo jak kloc, pokornie przyjmując razy. W MIB wprowadzono natomiast jeden interesujący element: gdy wymierzymy do kogoś z broni, na jego ciele pojawia się celownik, podobnie jak w TIME COMMANDO.



Udźwiękowienie jest zupełnie niezłe. Podkład muzyczny włącza się tylko w pewnych sytuacjach, za to przez większość czasu towarzyszą nam dobrze dobrane „odgłosy natury", a więc np. świst wiatru na stacji arktycznej czy też dobiegający z ulicy ryk samochodów w wielkomiejskim mieszkaniu.

Tła to dość dobrej jakości renderingi, natomiast słabiutko przygotowano animacje stałych obiektów na planszy, przez co nieraz podziwiamy kwiatki, takie jak otwierające się w trzech klatkach animacji drzwi. Wytłumaczenie można znaleźć w katalogu z grą: wszelkie animacje tworzone są przez wyświetlanie po kolei kilku nieskompresowanych plików graficznych bmp. Wyjaśnia to także, dlaczego gra tak długo się ładuje i jednocześnie nie świadczy najlepiej o programistach.



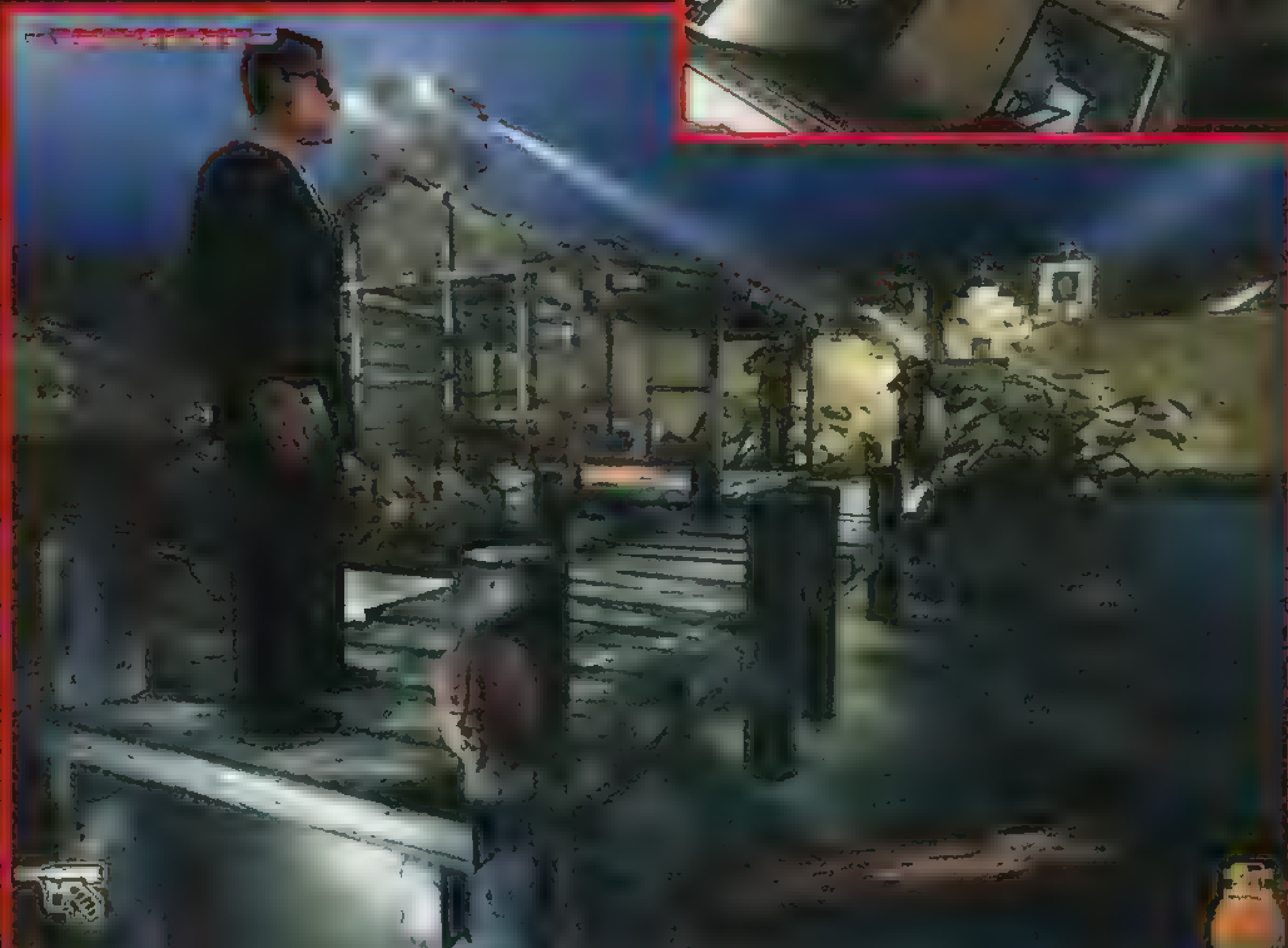
MIB powstał w błyskawicznym jak na branżę tempie. I to widać. Odwalenie roboty zaowocowało licznymi uproszczeniami i całkowitym brakiem poszanowania dla szczegółu. Całość jest ratowana przez poprawną koncepcję produktu, a także fakt, że twórcy są najwyraźniej osobami obytymi w temacie i wiedzącymi, co robią, dzięki czemu MIB posiada pewne nowe elementy, dotąd w tym gatunku nie spotykane. Gra ta wciąż jednak pozostaje propozycją jedynie dla fanatyków gier pokroju ALONE IN..., lub też wielbicieli facetów w czerni jako takich.

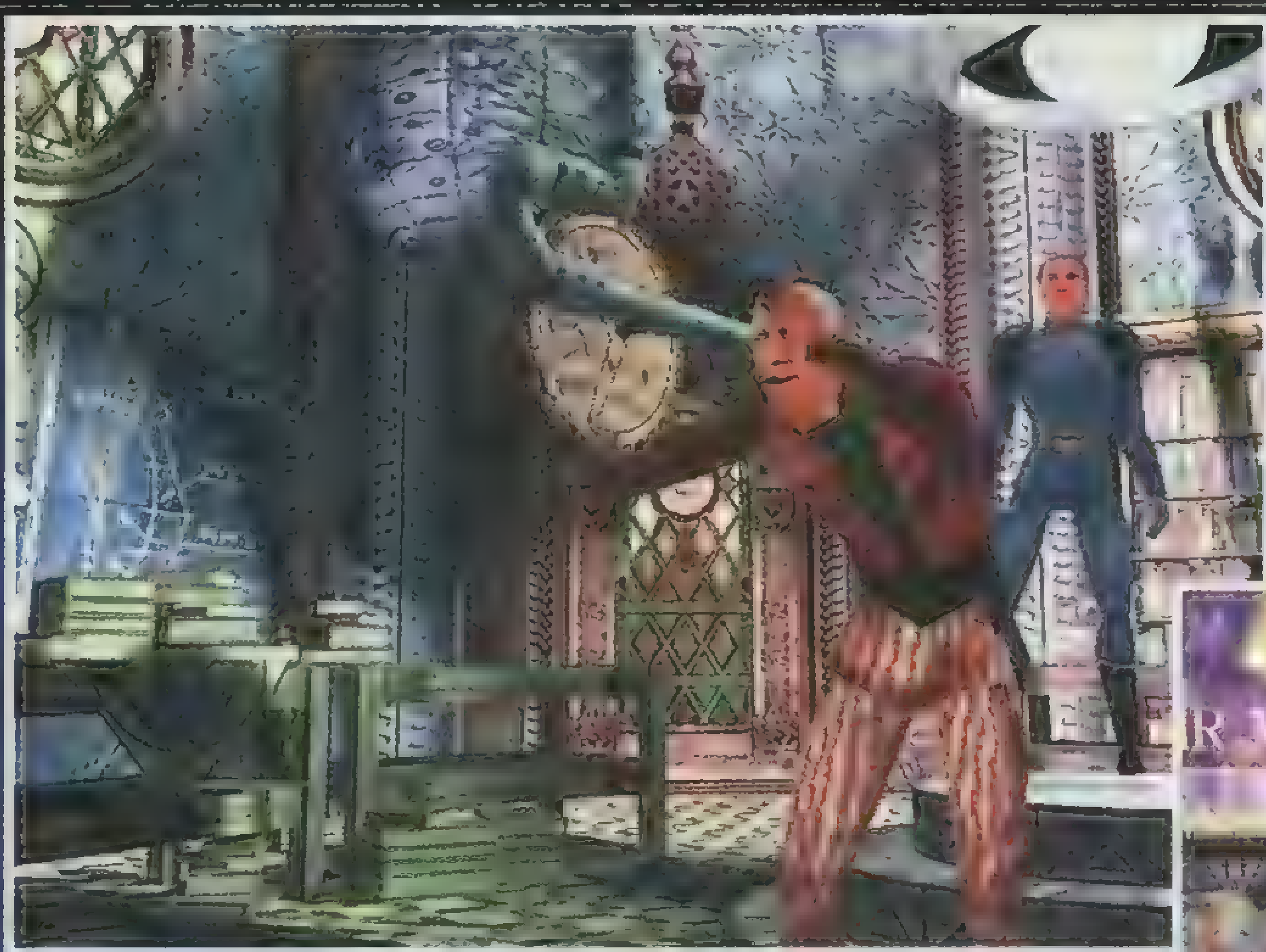
Banzai

Gigawatt/Gremlin

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

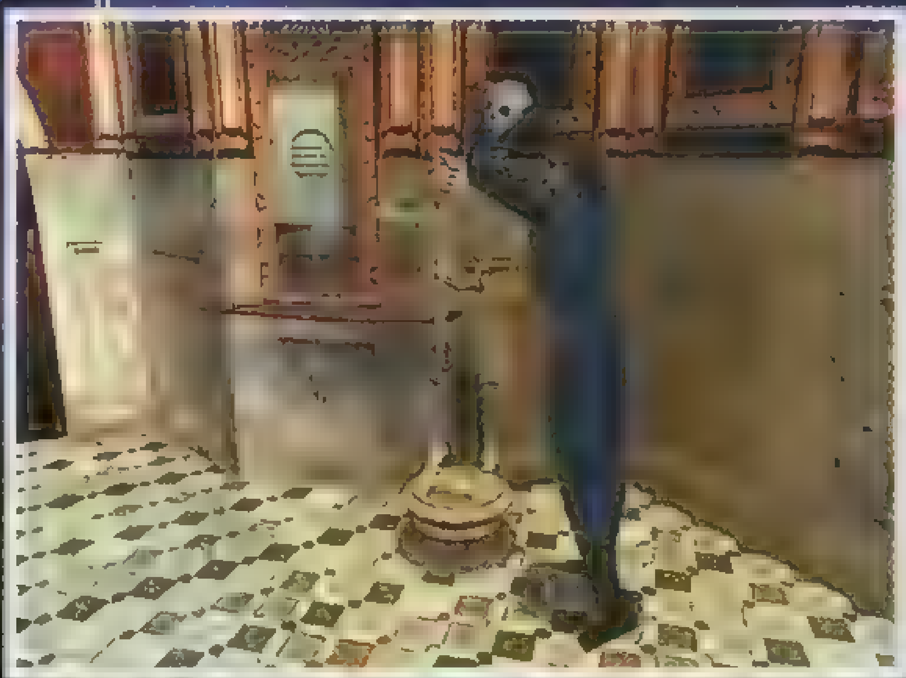
DEMO: CD 51
OCENA: 4/10







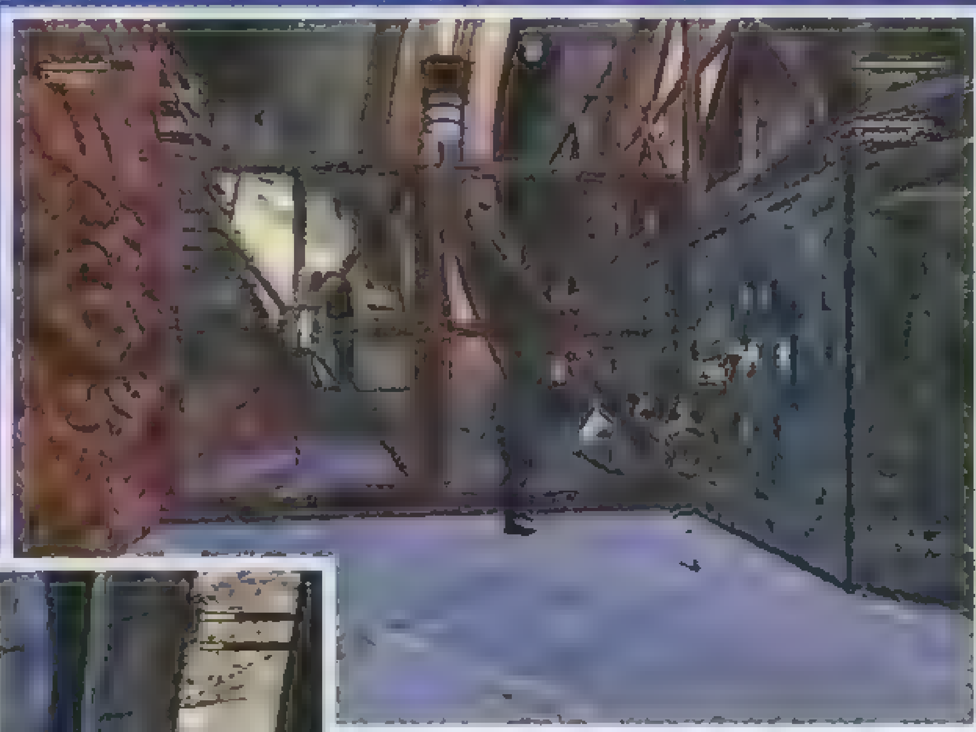


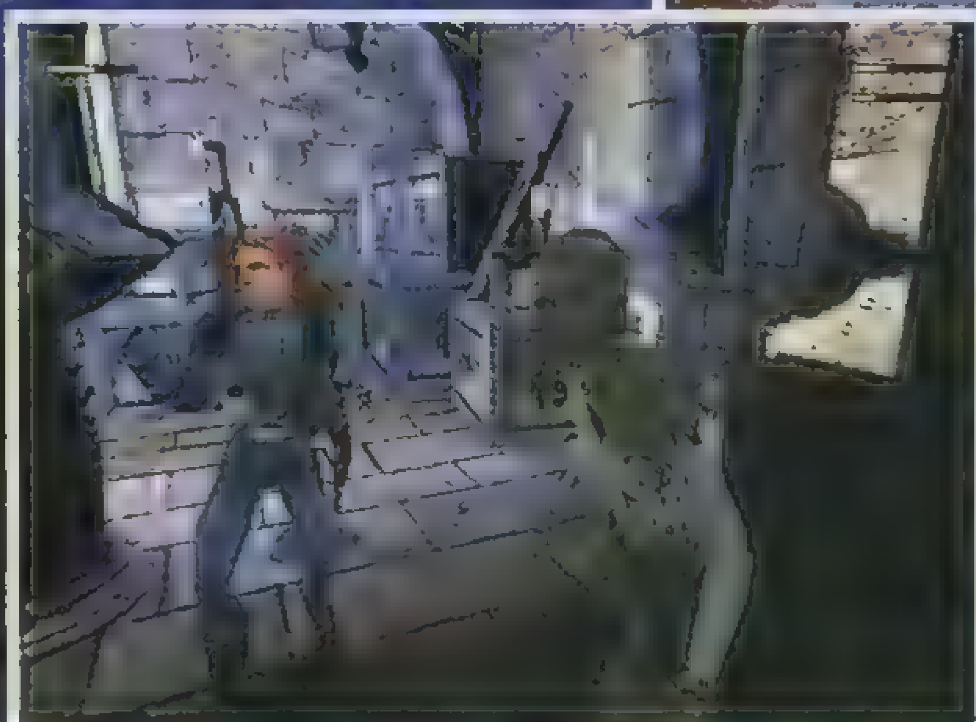


Na ocenę QUEEN THE EYE w zasadniczy sposób wpływają dwa czynniki. Pierwszy to twórcze wykorzystanie dorobku zespołu The Queen. Drugi zaś to bardzo odtwórcze potraktowanie samej fabuły. Może to brzmieć jak bełkot i wydaje się nieprawdopodobne. A jednak... Grając w to dzieło wydawane przez ELECTRONIC ARTS, nie sposób oprzeć się wrażeniu, iż coś tu jest nie tak. Artystyczna koncepcja bardzo gryzie się ze spartoloną robotą rzemieślniczą.

QUEEN KILLER

Pierwsze zdanie powinno brzmieć – gra absolutnie niezbędna w kolekcji każdego fana zespołu. Jednak tak nie jest. Może dlatego, że prawdziwy fan zespołu powinien już mieć w swojej kolekcji wszystkie utwory Freddiego





i paczki (a innych aranżacji w grze nie znajdziecie), a może po prostu dlatego, że gra ta niekoniecznie się wam spodoba.

Pięć płyt składających się na grę to przede wszystkim 58 utworów zespołu. Większość z nich to instrumentalne wersje znanych (i mniej znanych) tytułów ze wszystkich płyt Queen (łącznie z ostatnim „Made In Heaven").

Ja sam nie jestem zbyt dużym fanem Mercury'ego i Taylora, ale przyznam, że cała ścieżka dźwiękowa jest do gry dobrana bardzo dobrze. Przyjemnie komponuje się z akcją i chociaż mamy przeskoki między utworami (niczym nie zmiękczane), to słucha się jej bardzo spokojnie. Na tym tle blado wypada średni dźwięk. Żałosne są też głosy niektórych lektorów.

Na samym wykorzystaniu muzyki The Queen jednak nie koniec. Elementy utworów towarzyszą wszystkim pięciu światom – Arena, Works, Theatre, Innuendo i Final. Już nazwa czwartego z nich mówi nam, co jeszcze zostało zapożyczone z twórczości muzyków. I rzeczywiście – sceneria Innuendo nie pozostawia wątpliwości. Tła, postacie i przedmioty tam występujące są żywcem wzięte z okładek albumu i teledysków zrealizowanych na podstawie ostatniego wydanego za życia Freddiego albumu.

Inne światy to już nieco inna historia – tam na elementy queenowe natrafimy znacznie rzadziej – czasami nawet będzie to jedynie muzyka. Jednak wnikliwi obserwatorzy dojrzą pewnie więcej detali związanych z twórczością grupy (w Works też są dosyć oczywiste).

I wreszcie ostatni ukłon w stronę muzyków, producentów gry. Jest on związany z samą fabułą. I tu zaczynają się pierwsze bóle.

SHOW MUSTN'T GO ON

Gdzieś w niedalekiej przyszłości, z bliżej nieznanych przyczyn, został zbudowany przepotężny komputer. Niestety, ma on, podobnie jak wszystkie procesory potężnych komputerów z przyszłości, pewnego buga. Być może wynika to z ignorancji przyszłych pokoleń inżynierów-informatyków, być może z jakiegoś wielkiego niedopatrzenia, ale pewne jest jedno: superkomputer przejął kontrolę nad światem. Nie dowiadujemy się, w jaki dokładnie sposób tego dokonał, ale ma on teraz armię gotowych na wszystko sługusów, chętnych do zabicia wszystkiego, co się rusza.

Komputer nazywa się Oko (stąd tytuł gry). Oko nadzoruje wszystko, jest wszechmocne i eliminuje jakiekolwiek przejawy ludzkiej kreatywności. Wie doskonale, że jeżeli ludzie staną się czymś więcej niż tylko bezrozumnymi kreaturami, to nie będzie tak łatwo. Dlatego też oprócz armii etatowych leszczyków, Oko zatrudniło też ekipę kilku ciekawych bossów, którzy mają mu pomóc w likwidowaniu jakichkolwiek form twórczości. Nadzorcą całej akcji, której celem jest likwidacja buntowników, jest bezimienna kreatura niszcząca wszystkich i wszystko, co stanie na drodze Oka. Jak to zwykle bywa, bezimienna kreatura szybko zostaje nazwana przez ludzi. My, gracze, lepiej poznamy ją jako „Śmierć na Dwóch Nogach". Trzeba w tym momencie po raz pierwszy zbesztać projektantów postaci. Otóż nasz największy przeciwnik wygląda jak zwykły diabeł. No, trudno. Walczy się z takimi przeciwnikami, jakich się ma.

Oko ma pewien straszliwy problem, będący zarazem promyczkiem nadziei dla wszystkich pragnących wyrwać się z niewolniczej kontroli tego złowrogiego narządu wzroku. Problemem tym jest muzyka. Tak, to właśnie ten ostatni ukłon w stronę muzyków. Podobnie jak w „Seksmisji" kobietom nie podobały się „istoty" lubiące piwo i piłkę nożną, tak w QUEEN THE EYE ,Oku nie podoba się fakt istnienia czegoś takiego jak muzyka, która jest tutaj ucieleśnieniem ludzkiej kreatywności.

Kiedy Oko natrafiło na ślady muzyki, przestraszyło się. Wiedząc, jak duże są archiwa muzyczne, zdało sobie sprawę, że nie uda mu się naraz zniszczyć ich wszystkich. Dlatego też odcięło ludziom dostęp do muzyki, a zastępy agentów (pod nadzorem „Śmierci na Dwóch Nogach") rozpoczęły systematyczny proces jej usuwania. Jak się jednak po raz kolejny okazało, na ludziach nie można polegać. Jeden z agentów, noszący brzmiące ze słowiańska imię Dubroc, natrafił kiedyś na archiwa muzyczne. Piękno dźwięków, jakie usłyszał, spowodowało, że powoli zaczął zdawać sobie sprawę ze swojego błędu (to nie ja wymyślałem tę fabułę!). Niestety jednak, zanim zdążył własnoręcznie obalić Oko (a właściwie nawet zanim jeszcze wstał od komputera, przy którym siedział wsłuchując się w dźwięki muzyki) dopadła go „Śmierć na Dwóch Nogach" i ... wsadziła do więzienia. Zastanawiam się, skąd wzięło się jej imię, skoro nie potrafiła nawet załatwić jednego gostka...

Tak więc Dubroc został uznany za zdrajcę i skazany na Arenę. Miejsce to jest dokładnie tym, z czym nam się kojarzy. To właśnie tutaj, ku uciesze gawiedzi, różne niepotrzebne oczemu społeczeństwu elementy zostają rzucone do nierównej walki z zastępami złych strażników. Mniej więcej na takich zasadach, jak miało to miejsce w „Running Man".

I tu zaczyna się nasza chwalebna rola.

WE WILL DUBROC YOU

Pierwszy kontakt z QUEEN THE EYE jest raczej przyjemny. Mamy



QUEEN: THE EYE



bardzo ładne, trójwymiarowe środowisko, mniej ładne, trójwymiarowe postacie, i porządną muzykę. Poruszamy się w sposób znany z takich gier, jak BIOFORGE czy DARK EARTH, choć zrealizowany znacznie gorzej.

Z niewiadomych przyczyn, aby zagrać w QUEEN, musimy mieć 32 MB RAM. Oczywiście biorąc pod uwagę wymogi innych gier, nie powinno to dziwić. Ale najbardziej przykre jest to, że w tej grze nie znajdziemy niczego, co mogłoby usprawiedliwić tak wysokie wymagania. Animacja postaci (o wiele brzydszych niż w DARK EARTH) jest nie najwyższych lotów – mniej więcej jak w MEN IN BLACK, a płacimy za to dwukrotnie wyższymi wymogami, jeżeli chodzi o pamięć operacyjną. W sumie w porządku – jeżeli chcecie myśleć o graniu w porządne gry w bieżącym, 1998 roku, nie ma co myśleć o 16 MB, ale w nadchodzących tytułach coś jednak usprawiedliwia te 32. Ale nie w QUEEN.

Główny zarzut jaki mam do animacji postaci (na 3Dfx), to że jest ona bardzo nierówna. Niektóre ruchy mają zbyt mało klatek animacji i wyglądają jakby się rwały, ale trudno. Natomiast w momencie kiedy przełączamy się na tryb biegu, nasz bohater nagle z nieprawdopodobną prędkością zrywa się do lotu, a wtedy nie ma szans wbiec nim w drzwi bez jakiegoś dłuższego treningu. A czasami trzeba to zrobić, bo przeciwników jest dużo, a energii nie wystarczy, by stukać się ze wszystkimi. Przy pierwszych próbach trafienia w drzwi w biegu, zawsze kończyłem na framudze. Po prostu najmniejsza próba korekty



kierunku powoduje obrót o jakieś 45–90 stopni. Czyli zamiast lekkiego skrętu w bok, nagle zupełnie zmieniamy kierunek.

To wszystko są jednak detale. Przecież chodzić (nawet przy takiej sobie animacji) można i nie dzieje się graczowi krzywda, z biegania gra się nie składa, ale za to walka...



W grze takiej jak QUEEN THE EYE nacisk powinien być równo rozłożony na dwie sprawy – walkę i elementy przygodowe. Ponieważ to drugie (o czym dalej) nie jest szczytem marzeń graczy przygodówkofilów, to walka powinna być dopracowana w najdrobniejszym szczególe. Ale nie jest.

Jeszcze z ciosami jest w porządku. Mamy ich kilka – dwa przyciski dla ciosów rękami, dwa dla kopniaków i chowanie się (przed ciosem). Mamy do tego możliwość robienia combosów (trzyciosowe to max), które są niezłe i dosyć różne. Tak więc tutaj jest ok. Ale najgorsze jest to, jak wyprowadzamy te ciosy. Niestety, rzuty kamer tragicznie pokazują akcję. Plan albo jest ukazany ze zbyt dużej odległości, albo też ze zbyt niskiej i w rezultacie nie można określić, w którym dokładnie miejscu stoi przeciwnik. Nie ma tu bowiem automatycznego ustawiania się przodem do przeciwnika. Nie dość, że musimy przed każdym ciosem odwracać się w stronę naszego oponenta, to jeszcze mamy małe szanse, aby trafić go pełnym combosem. Zwykle pierwszy cios trafia, drugi odsuwa przeciwnika na bok i trzeci (najpotężniejszy) trafia już w powietrze obok. A przeciwnik w tym czasie od razu wali nas w plecy. Zanim odwrócimy się w jego stronę, już dostaniemy niezłą serię. Rzecz jasna, wróg nie ma takich kłopotów. I tak też musimy się użerać z przeciwnikami przez dłuższy czas, bo paski energii schodzą bardzo wolno. Trzeba zadać naprawdę wiele ciosów, aby wyeliminować gościa. Przy tym walka z więcej niż jednym przeciwnikiem nie jest praktycznie możliwa. Każdy cios jednego z przeciwników przerywa bowiem ten zadawany przez ciebie drugiemu.

Nieco poprawia sytuację możliwość znalezienia jakichś przydatnych w walce przedmiotów. Są noże, pałki, pistolety, karabiny itp., które w znaczny sposób ułatwiają grę. Niestety, są porozrzucane bez ładu i składu na ziemi, i czasem stapiają się z podłogą.

Z powodu skaczącej animacji cierpimy w momentach, kiedy musimy wykazać się precyzją – np. skoki nad bombami, przepaściami itp. Część zręcznościowa gry pozostawia naprawdę wiele do życzenia.

Część przygodowa też nie jest wcale lepsza. Wśród wszystkich tych ładnych teł poruszamy się ciągle do przodu, a cała praca grafików mija się trochę z celem, gdyż niemal wszystkie elementy krajobrazu są nieinteraktywne. Niby możemy manipulować jakimiś przedmiotami – a to musimy przynieść komuś złotą rybkę, a to pluszowego niedźwiadka (naprawdę!), a to pociągnąć za dźwignie w odpowiedniej kolejności, ale tak naprawdę wszystko to jest tylko tłem do kolejnych walk.

A MIRACLE?

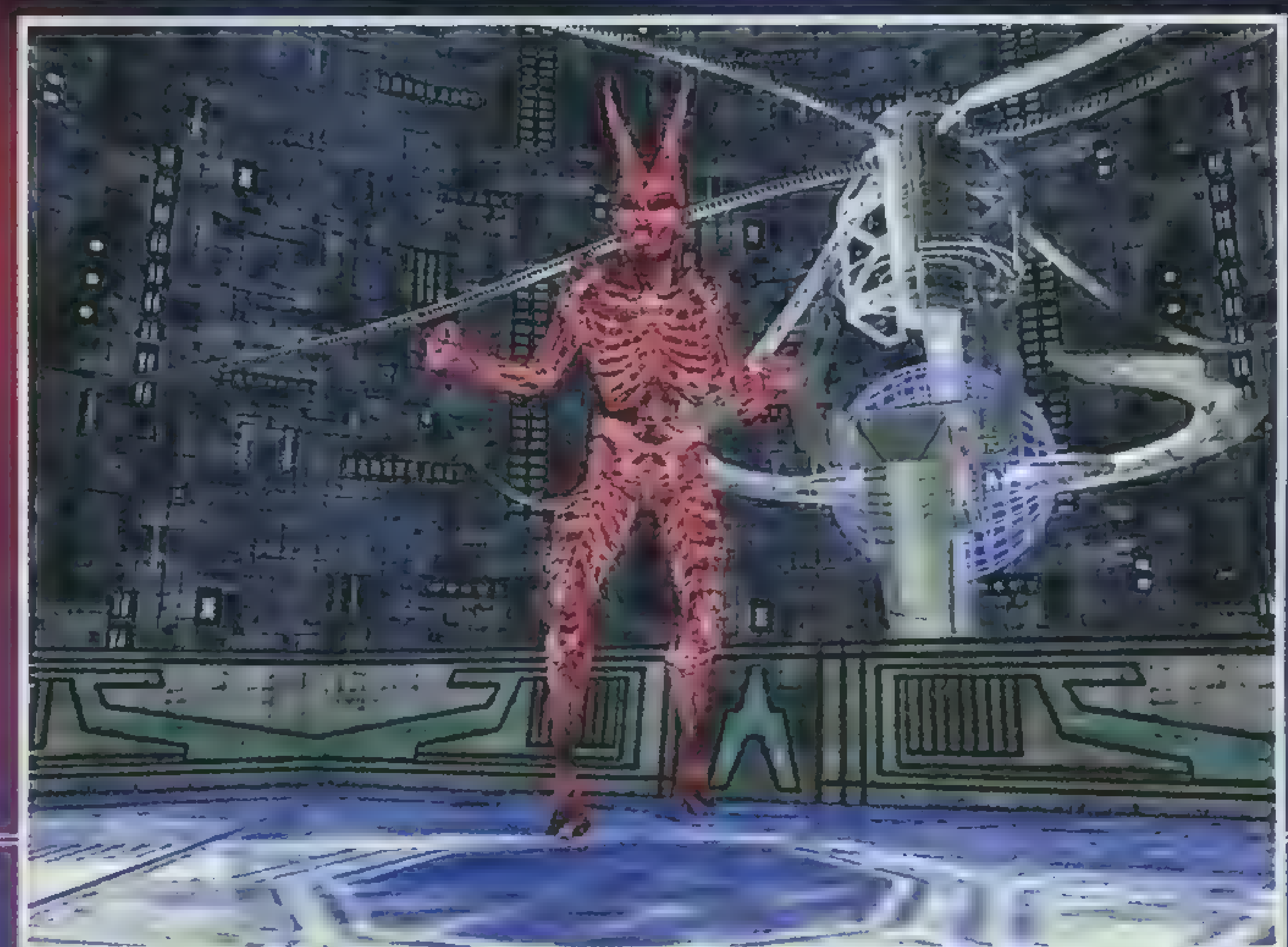
Niestety, żadnych cudów w tej grze znajdziemy. Oprócz ładnych wnętrz i wyjątkowo dobrze komponującej się z grą muzyki (nie sądziłem, że w dobie technicznych i metalowych soundtracków zaaklimatyzować się może Queen), nie znajdziemy tutaj zbyt wiele. Gra mogła być o niebo lepsza, ale, niestety, kilka elementów (to eufemizm – tak naprawdę chodzi o wszystko, prócz muzyki i teł) jest wyraźnie niedorobionych. A takich rzeczy to my nie lubimy.

Banana Split

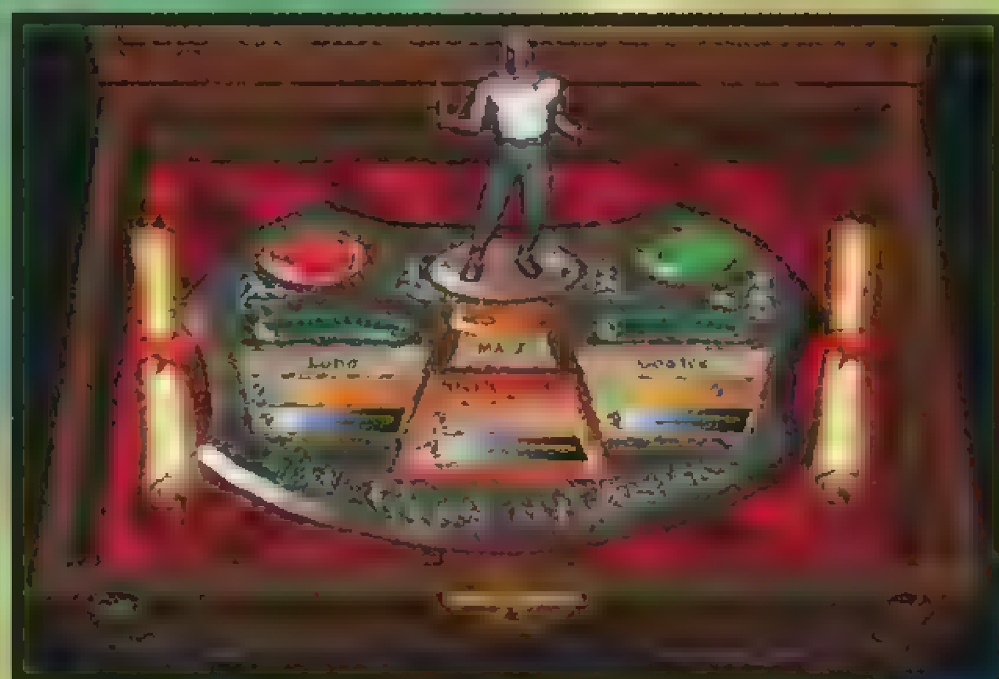
Queen Productions/ EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 120, 32 MB RAM

OCENA: 5/10











„Rozwaga, męstwo, mądrość, sprawiedliwość.”
Platon, Państwo, ks. V, 427–433

Po czym można poznać dobrą sesję RPG? Między innymi po tym, że jeszcze długo po jej zakończeniu gracze opowiadają sobie śmieszne historyjki o zdarzeniach, które zaszły podczas jej trwania, jak na przykład tę o moim koledze, który kazał ubijać napotkanemu rycerzowi ziemię na pojedynek. Oczywiście rycerz ubił coś innego niż ziemię, ale to już zupełnie inna historia... Zaledwie po kilku dniach gry w ULTIMA ONLINE mogłam opowiedzieć mnóstwo historyjek z nią związanych. Teraz oczywiście można by na ich podstawie napisać kilka ciekawych opowiadań, a może nawet i książkę.

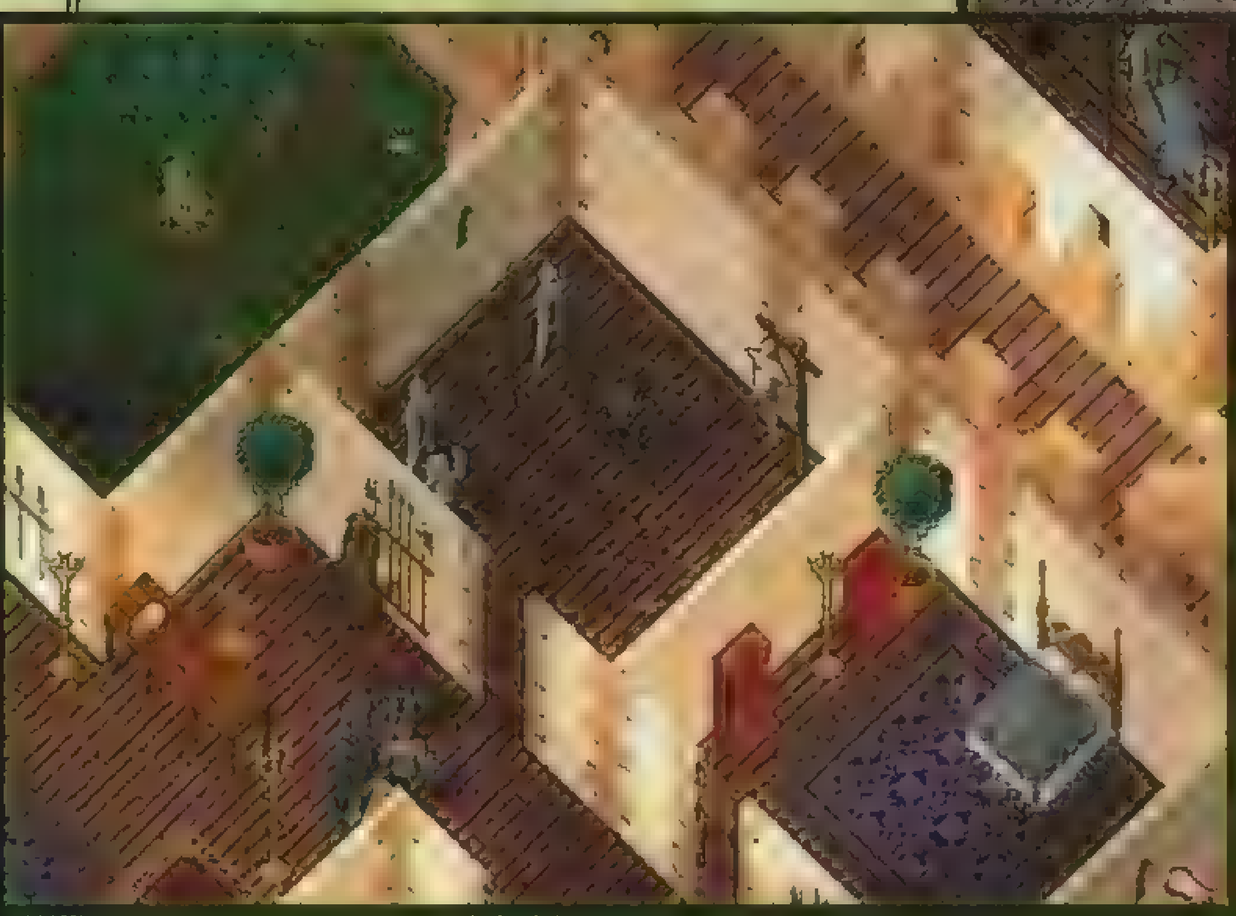
Muszę na samym początku przyznać, że UO całkowicie podbiła moje serce. Wiem, wiem, dużo osób narzeka na lagi (opóźnienia w sieci), na wyrzucanie z serwerów, na nudę podczas gry w UO. No i cóż z tego? Kiedyś ktoś mądry napisał, że zwolennicy tej gry nie mają czasu, by marnować go na wypisywanie krytycznych uwag, bo nie mogą się od niej oderwać. Sądzę, że jest w tym dużo prawdy. Oczywiście żaden produkt, zwłaszcza tak nowatorski, nie jest pozbawiony błędów, ale nikt nie jest przecież doskonały. Poza tym twórcy UO na bieżąco poprawiają błędy zauważone przez graczy. Po prostu czasem podczas uruchamiania gry wgrywa się kolejna poprawka. Może zabrzmi to patetycznie, ale Lord British nie jest przecież sam, razem z nimi są tysiące graczy, którzy współtworzą świat ULTIMY.

SZEWCZYK DRATEWKA

Richard Garriot, znany jako Lord British, stworzył osiem części sagi rozgrywającej się w świecie ULTIMY. Główną rolę odgrywał w nich przybysz z tajemniczego świata, bohater, którego zadaniem było pokonanie zła. Cały cykl cieszył się dużą popularnością, ale Garriota nie satysfakcjonowało już tylko wydawanie kolejnych części. Lord British postanowił zmierzyć się z najtrudniejszym wyzwaniem w historii gier komputerowych. Stworzył przygodę w świecie Britannii, w której równocześnie może brać udział kilka tysięcy graczy na całym świecie (do 3 tys. na każdym z kilku serwerów).

Tak, tak, pamiętamy MUD–y czyli tekstowe gry sieciowe. Garriot poszedł o krok dalej: ULTIMA ONLINE jest produktem z pełną oprawą graficzną, znaną z poprzednich części ULTIMY; są miasta z domami, lasy, góry, rzeki i, przede wszystkim, ładne postacie, którymi sterują gracze. Skoro mowa o bohaterach, to UO pozwala wreszcie odgrywać rolę, o której marzyłeś przez całe życie, choć na początku możesz przeżyć rozczarowanie. Większość gier RPG przyzwyczaiła nas do odgrywania ról dzielnych bohaterów, obdarzonych wielkimi zdolnościami i łatwo zdobywających sławę, bogactwa i szacunek gawiedzi. Natomiast w UO jest jak w życiu.

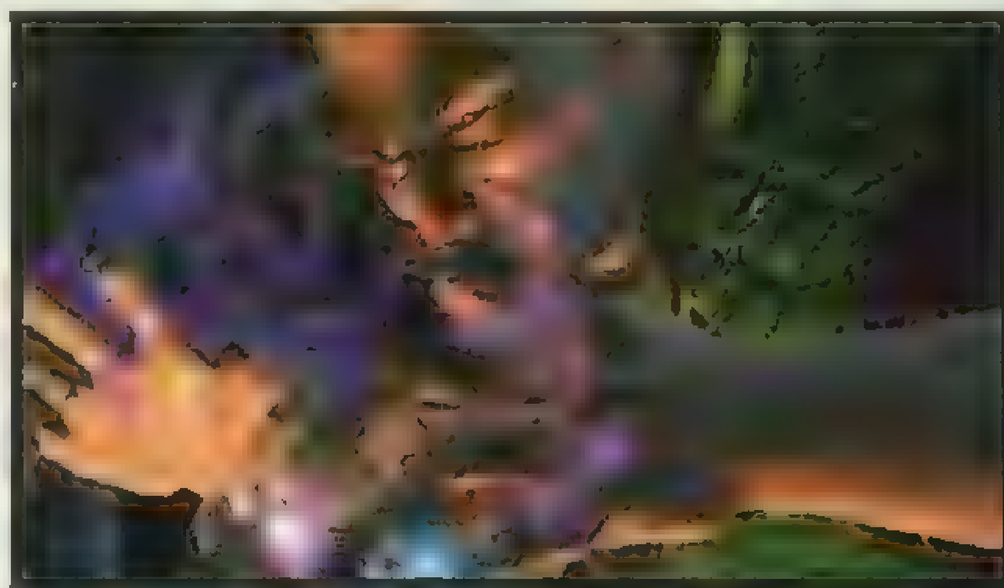




Zaczynasz zabawę jako zwykła, przeciętna pod wieloma względami jednostka, która tylko dzięki swojej pracy i wytrwałości może osiągnąć zamierzony cel. Na początku każdy jest po prostu jednym z wielu ludzi zamieszkujących Britannię. Od ciebie zależy, czy będziesz wojownikiem, kowalem czy handlarzem. Kiedy zadecydujesz, jakiemu zawodowi chcesz się poświęcić, program zaproponuje ci umiejętności, które wydają się najlepsze dla tej profesji. Jeżeli chcesz zostać treserem zwierząt, najprzydatniejsze będą Animal Lore, Animal Taming oraz Veterinary. Ale ostateczny wybór zależy tylko od ciebie i zamiast weterynarii możesz poznać tajniki gotowania. Ja stworzyłam kilka postaci, zanim w końcu odczułam pełną satysfakcję. Teraz kariera mojej bohaterki chyba zmierza w dobrym kierunku. Myślę, że za jakieś kilka miesięcy będę tego pewna.

Tworząc postać, decydujesz również o tym, czy ma być ona supersilna i superzwinna, ale za to mało inteligentna, czy też po prostu przeciętna. Później dostajesz ekwipunek i wybierasz miejsce, w którym chcesz być „zdesantowany”. Jeżeli jesteś kowalem, to polecam Minoc, gdzie znajduje się kopalnia rudy żelaza i łatwiej jest zapełniać sakwę potrzebnymi pieniążkami. Wprawdzie gdy już uzbierasz dużą ilość przedmiotów, może okazać się, że w sakwie panuje taki bałagan, że już niczego nie widać. Jest to czasami dość denerwujące i marzyła by się np. sakwa z przegródkami lub inny, bardziej przyjazny sposób prezentacji posiadanych przedmiotów.

Wiem, wiem, teraz każdy chce od razu ruszyć na spotkanie złych mocy, szybko wygrać kilka bitew oraz osiągnąć sławę i zdobyć pieniądze. Spokojnie, i na to przyjdzie czas. Na początku trzeba udoskonalić swoje umiejętności bitewne np. na manekinach treningowych, a dopiero potem przyjdzie czas zmierzyć się z potworami. Najlepiej zacząć od zarabiania pieniędzy w swoim zawodzie. Kowal może wydobywać (lub kupować od innych graczy) rudę żelaza, przetapiać ją, a potem sprzedawać swoje wyroby. Ten element gry nie jest jeszcze zbyt dobrze dopracowany, bo podaż produktów jest dużo większa niż popyt. NPC (czyli postacie sterowane przez komputer) nie są zbyt chętni do kupowania wytworów rąk ludzkich i najchętniej przyjmują jedzenie.



Możesz również się udać na małe polowanko do lasu, ale na początku atakuj tylko małe zwierzątka, bo grubsza zwierzyna może zapolować na ciebie. Można też sprzedawać swoje produkty innym graczom, najlepiej na głównym placu miasta, gdzie zbiera się dużo osób. Oprócz tego przy zajazdach znajdują się tablice ogłoszeń, na których można nie tylko umieścić swoją ofertę pracy, ale także wynająć się do jakiejś dobrze płatnej roboty.

Jeśli ciągle wykorzystujesz którąś z umiejętności lub cech, to jej poziom stopniowo wzrasta, np. wydobywanie rudy w kopalni może zwiększyć umiejętność Górnictwo lub siłę. Grać w UO można całe życie, nie spodziewaj się więc, że od razu zdołasz zwiększyć swoje współczynniki. To wymaga dużo czasu i cierpliwości.

JAK SOBIE POŚCIELESZ, TAK SIĘ WYŚPISZ

Świat ULTIMY jest w znacznym stopniu tworzony przez samych graczy. To od nich zależy większość sytuacji, które zachodzą w grze. Oczywiście bez NPC–ów Britannia nie byłaby sobą. Z prawdziwym, realnym człowiekiem można powymieniać uwagi na temat świata, pogody i zwierząt. Można stworzyć drużynę i wybrać się na polowanie do lasu. Ogólnie w UO nie ma jednak zbyt dużej ilości potworów, którymi można się „zająć”. Wygląda na to, że na jednego gracza przypada średnio około 0,01 potwora. W dodatku najczęściej są to bardzo

silni przeciwnicy. Kiedyś natknęłam się na trolla, którego usiłowała ubić grupa kilku osób. Kiedy zaoferowałam swoją pomoc, usłyszałam, żebym nie robiła tego pod żadnym pozorem! Po prostu nie chciano dzielić się ze mną potencjalnym łupem.

Z tego powodu część graczy zajmuje się... zabijaniem innych graczy. Są tacy, którzy po prostu chcą mordować każdego, kogo tylko dopadną. Jeżeli wybierzesz karierę PK (player killer, termin zapożyczony z DIABLO – opis SS'44), to pamiętaj, że każdy zły czyn odbija się negatywnie na twojej opinii i determinuje stosunek otoczenia do ciebie. Sam również powinieneś uważać na takich graczy. W mieście jesteś bezpieczny, gdyż tutaj każde użycie siły kończy się aresztowaniem przez strażników. Niebezpiecznie jest wtedy, gdy wychodzisz poza mury i tracisz ochronę Lorda Britisha. Trzymaj się wówczas ogólnie uczęszczanych szlaków – tam przeważnie spotyka się więcej przyjaciół niż wrogów. Nie daj się zwabić przez żadnych obcych w niedostępne zakątki. Ja raz popełniłam taki błąd, choć wtedy moja głupota nie skończyła się tragicznie. Spotkałam bowiem ludzi, którzy chcieli porozmawiać ze mną za murami. Kiedy tylko tam doszliśmy, zostałam zaatakowana, ale na szczęście okazało się, że chcą tylko... potrenować.

Najlepszym wyjściem jest zebranie grupy ludzi o różnych zdolnościach, z którymi można ruszyć na podbój świata. Taka taktyka przydaje się również w przypadku śmierci. Można wtedy wybrać jedną z dwóch możliwości: albo stracić 25% swoich umiejętności (ale nie poniżej podstawowego poziomu) i od razu zmartwychwstać, albo zmienić się w ducha i odzyskać cielesną formę, korzystając z pomocy napotkanego kapłana lub uzdrawiacza lub też poprzez modlitwę w świątyni. Twoje ciało zostaje jednak do tego czasu bezbronne i jeżeli przyjaciele nie upilnują twego dobytku, to możesz zostać goły i (nie)wesoły. Wiadomo bowiem, że jeżeli na drodze leży martwy człowiek, to prędzej czy później ktoś będzie chciał zajrzeć mu do sakwy. Wybierając drugą opcję pamiętajcie, że wasze cechy będą spadać dużo szybciej niż za życia i jeśli długo będziecie przebywać w formie ducha, to możecie stracić więcej niż poprzez natychmiastowe zmartwychwstanie.





ULTIMA ONLINE

KONIEC JĘZYKA ZA PRZEWODNIKA

Na początku na pewno będziesz czuł się zagubiony i bezradny, bo Britania tym różni się od innych światów komputerowych, że istnieje, żyje i rozwija się bez względu na to, czy ty uczestniczysz w całej zabawie czy nie. Ludzie przemykają obok ciebie, zwierzęta spokojnie skubią trawę, po morzu pływają statki. Trudno też od razu nauczyć się sterować postacią. Pamiętaj jednak, że zawsze możesz pytać się innych graczy, którzy najczęściej służą pomocą. Ludzie chcą i potrafią się bawić. Ja osobiście już dwa razy wyszłam za mąż. Niestety, obaj moi małżonkowie wybrali życie beze mnie, a do końca naszych związków przyczyniły się lagi i zerwane połączenie z serwerem.

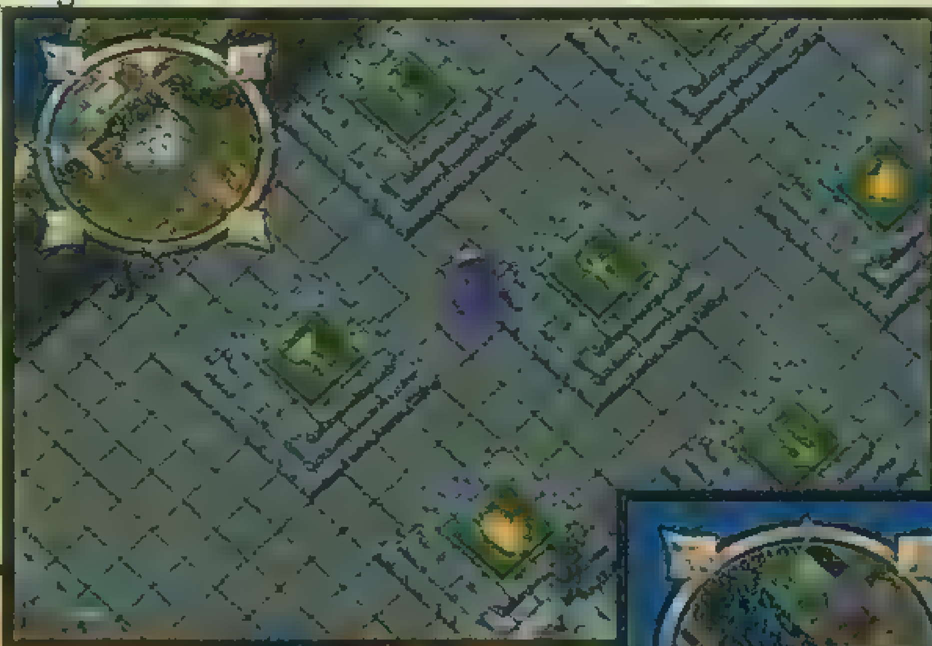
ZIELEŃ TRAW, SZCZEBIOT PTAKÓW

Szata graficzna jest bardzo ładna, a szczegóły dopracowane, np. jeżeli założysz na siebie kościany pancerz, będzie to doskonale widoczne. Ponieważ wybór strojów i ich kombinacji jest bardzo duży, trudno spotkać graczy, którzy wyglądają dokładnie samo. Również muzyka jest doskonale dobrana do każdej sytuacji. W zależności do tego, czy jesteś w nastroju pokojowym czy bitewnym, w mieście czy w lesie, słychać zupełnie inne dźwięki, współgrające z efektami graficznymi i potęgujące nastrój.

MINUSY I ...

Opóźnienia sprawiają duży kłopot. Kiedyś, zanim zaczęłam normalnie grać, zostałam wyrzucona z serwera około 15 razy. Ale dla chcącego nic trudnego. Oczywiście są też momenty, kiedy gra się zupełnie płynnie.

Do gry potrzebna jest znajomość języka angielskiego, choć nie musi być ona perfekcyjna, bo obcokrajowcy są wyrozumiali i starają się odpowiadać nawet na łamane „Kali chce dojść do smok". Od czasu do czasu widać, że ludzie rozmawiają w innych językach, spotkałam np. grupę Holendrów, Francuza, który usilnie chciał pogawędzić po francusku i Norwega. Powstało również kilka polskich gildii. Można się do nich zapisać i przebywać dzięki temu w swojskim gronie.



...PLUSY

UO jest przedsięwzięciem, w którym wiele rzeczy wymaga jeszcze dopracowania. Jednak ciągle wychodzą nowe poprawki i gra staje się coraz lepsza. Zjednoczyli się w niej gracze RPG z całego świata, a jest to naprawdę wielkie osiągnięcie. Im dłużej grasz w UO, tym bardziej ona cię wciąga, tym bardziej jesteś zadowolony z faktu, że jesteś obywatelem Britannii. Kiedy dawno temu, na początku mojej gry w UO, zapytałam jakiegoś wojownika skąd pochodzi (miałam na myśli normalny świat), odpowiedział mi, że jest z Minoc. Wtedy zdziwiłam się, teraz wiem, że ja także pochodzę z Britanii.

Krupik

Origin/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: -⁰⁰
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM, INTERNET

OCENA: 9/10







ROZWIĄZANIE KONKURSU JUBILEUSZOWEGO

Oto rozwiązanie naszego Jubileuszowego Konkursu z SS'50. Jesteśmy naprawdę szczęśliwi, że udało nam się przekopać przez stosy tych wszystkich kartek, które od Was dostaliśmy. Trzeba przyznać, że sprawiliście się wspaniale, bo większość odpowiedzi była prawidłowa. Co prawda C(w)alineczka nie jest kobietą, ale... :)

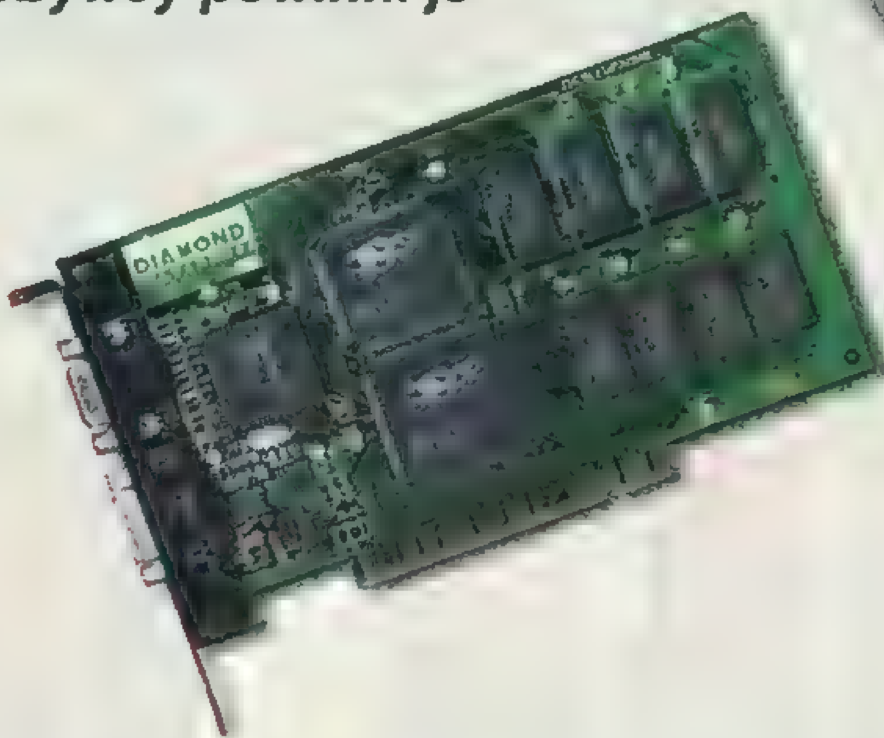
Poprawne odpowiedzi:

1. Screeny pochodziły z gier TERRACIDE i LITTLE BIG ADVENTURE 2;
2. Autorem – kobietą jest Krupik;
3. Cytat pochodził z opisu gry TOMB RAIDER, a jego autorem jest Merlin.



Wielkie losowanie wyłoniło następujących zwycięzców, którzy otrzymają podane niżej nagrody.
Wszystkie nagrody zostaną wysłane pocztą, a ich zdobywcy powinni je otrzymać jeszcze przed końcem stycznia.

Konsolę Sony PlayStation otrzymuje:
Krzysztof Pobieżyński z Braniewa

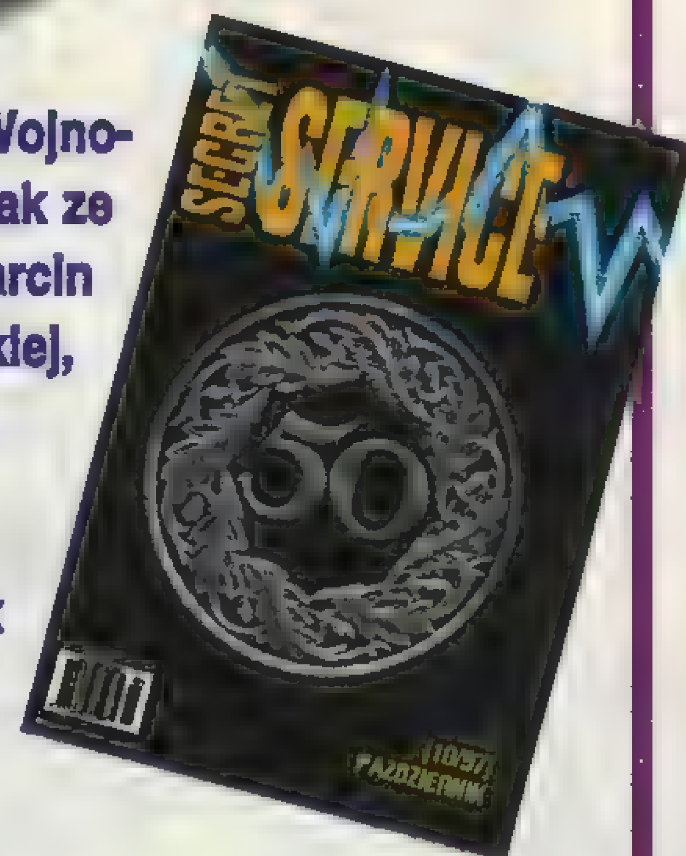




Akcelerator Voodoo 3Dfx otrzymuje:
Mariusz Żółtek z Kalisza

Stacjonarny skaner kolorowy Primax otrzymuje:
Janek Kutryba z Krakowa

20 oryginalnych gier na PC otrzymują:
Artur Wojciechowski z Łodzi, Bartłomiej Kłysz z Bytomia, Jarosław Malicki ze Skarżyska–Kamiennej, Aleksander Szała z Wojnowic, Wojciech Janiszewski ze Skarżyska-Kamiennej, Arkadiusz Matuszak z Konina, Piotr Duda z Kończewic, Michał Mizak ze Stalowej Woli, Michał Tollik z Otwocka, Piotr Golik z Kątów, Tomek Dąbrowski ze Szczecina, Maria Kwis z Cieszyna, Marcin Szymusiak z Piekar Śląskich, Agata Jaroszek z Piekar Śląskich, Krzysztof Zdun z Susza, Marcin Talar z Dąbrowy Tarnowskiej, Błażej Małyska z Poznania, Jan Słumiński z Gdańska, Jacek Kubuj z Sulejówka–Miłosnej, Sebastian Tobjasz z Warszawy



Szczęśliwymi posiadaczami 10 specjalnych, pozłacanych numerów SECRET SEVICE 50 zostali:
Andrzej Lejk z Mierzeszyna, Krzysztof Malinowski z Krakowa, Wojciech Grabowski z Bydgoszczy, Adam Jędrzejczyk z Niemodlina, Przemysław Zabłudowski z Bydgoszczy, Michał Filipczyk z Ustki, Krzysztof Mine z Kobyłki, Karol Lewandowski z Rzeszowa, Michał Dziewulski z Krakowa, Krzysztof Dudek z Warszawy

Szczęśliwym wybrańcom losu serdecznie gratulujemy!
Jednocześnie zapraszamy wszystkich do udziału w Konkursie Noworocznym (strona 114).

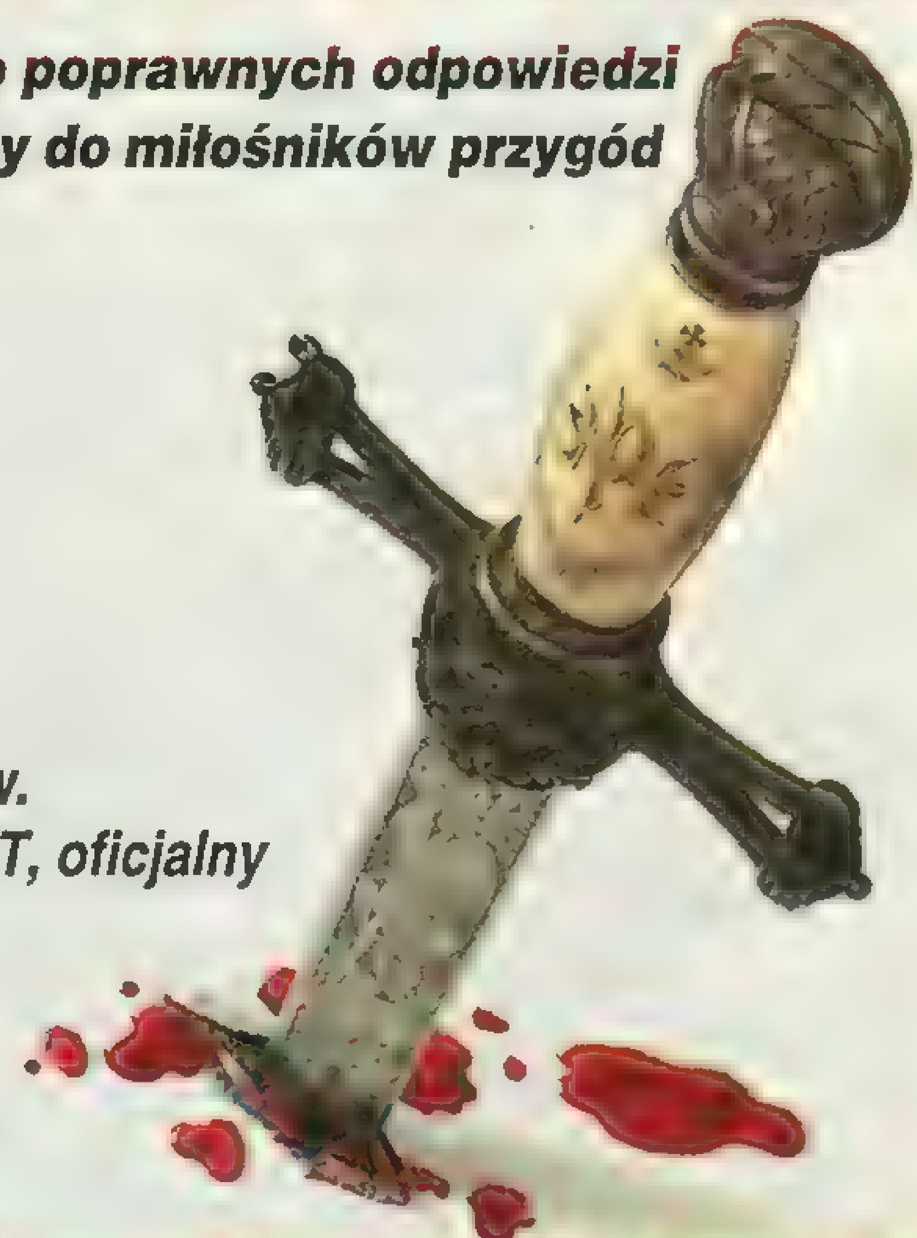
ROZWIĄZANIE KONKURSU ECSTATICA

ECSTATICA II

Wygląda na to, że podobała się Wam ECSTATICA 2, bo otrzymaliśmy dużo poprawnych odpowiedzi na pytania ogłoszone w SS'51. Cieszy nas to niezmiernie, bo i my należymy do miłośników przygód młodego śmiałka, który przeciwstawił się złemu Arcymagowi.

Odpowiedzi na zadane pytania powinny brzmieć:

1. ECSTATICA 2
2. W ECSTATICA 2 nie można kierować kobietą.
3. W ECSTATICA 2 jest wioska znana z ECSTATICA 1.
4. Czarne kałuże można przejść w specjalnych butach.
5. W wieży mieszka Arcymag.



A teraz najbardziej emocjonująca część konkursu, czyli lista nagród i zwycięzców.
Przypominamy, że fundatorem nagród w konkursie ECSTATICA jest CD PROJEKT, oficjalny dystrybutor wielu gier na PC.

Skórzaną kurtkę z logiem gry ECSTATICA 2 otrzymuje:
Grzegorz Jurecki z Koszalina

7 oryginalnych gier PC dostają:
Michał Janik ze Szprotawy, Rafał Piotrowicz z Rumii, Łukasz Jaśkiewicz z Wyrzyska, Krzysztof Witt z Poznania, Sebastian Bujak z Gorzowa Wielkopolskiego, Marek Piekarski z Warszawy, Marcin Witek z Wrocławia

10 kompaktów z muzyką wylosowali:
Filip Paluch z Żórawiny, Mirosław Kurzak z Krasnegostawu, Romuald Babul z Lęborka, Jakub Tarczałowicz z Pomiechówka, Tomasz Świderski z Sopotu, Joachim Ciecierski z Warszawy, Karol Jankowiak z Gostynia, Dariusz Oczko z Kęt, Jakub Wilczyński z Gryfinowa, Tomasz Kimsa z Sosnowca

Gratulujemy! Wszystkie nagrody wyślemy w styczniu pocztą.

DEFILADOWYM KROKIEM

Tekst ten nie jest zapowiedzią mętnych wstępniaków do działu strategicznego w SS. W kolejnych numerach powrócimy do bajań taktyczno–strategicznych i kołatania do bram minionej historii. Dziś jednak należy się pewne wprowadzenie, omawiające obecny image naszych ukochanych komputerowych strategii.

Tytuł jest tego artykuliku więcej niż wymowny i więcej niż prawdziwy. Strategie zalewają nas ilością i jakością. Szeroki strumień gier płynie wprost w nienasycone gardła odbiorców. Ale to już taki znak czasów. Przygodówki i mordobicia wypaliły się wyraźnie. Brak jest jakiegoś pomysłu na to, co dalej. To już nie ten obraz, co dwa lata temu, gdy te dwa gatunki wymiatały, rządziły i narzucały standardy. Ale nie ma co upadać na duchu. Raczej się biedactwa przyczaiły i pewnie niedługo wybuchną.

Widać wyraźnie eklektyczne tendencje w różnych rodzajach gier. Na co dzień w redakcji widomym tego znakiem są kłótnie między przygodówkowcami, doomowcami i erpegowcami, gdy dopadną jakiś tytuł i zastanawiają się, do którego z tych trzech gatunków go zaklasyfikować i w związku z tym – w czyje łapki powinien wpaść. Ale i nie inna sytuacja jest w przypadku strategii.

Ta rwąca, szeroka rzeka, kojarząca się z tegoroczną powodzią, traci poprzez swą masę jednorodność. Wyraźnie zaznaczają się tu gry real–time z rodziny C&C, WARCRAFT 2, surowe turowo–heksowe mastodonty z rodziny BATTLEGROUND czy ostatnio GREAT BATTLES i ... Właśnie! Jakoś dziwnie tak pod koniec 1997 roku pojawiły się cztery gry, które może nie wstrząsnęły jeszcze światem, ale...

Zanim do nich przejdziemy, warto tylko wspomnieć o ubiegłorocznym (1997 r.) wielkim zawodzie i o pewnym zadziwieniu. Otóż bezspornym balonem, z którego uciekło powietrze, była trzecia część X–COM. Gra była zapowiadana jako znakomita strategia z ulepszonym polem walki, ciekawymi odkryciami związanymi z Obcymi, dochodzeniem do prawdy, tajemniczością itp. Tymczasem dostaliśmy do rąk produkt przeciętny, niedorastający do pięt pierwszej części. Mało tego – im dalej w las, tym nudniej. Może to wpływ szybkich gier czasu rzeczywistego, faktem jest jednak, że coś w grze nie zagrało. O atmosferze w ogóle nie wspominajmy. Dziwi brak wstrząsająco–paraliżującego podkładu dźwiękowo–muzycznego i superaśnych filmików we wstawkach. Wszystko jest na talerzu i nie ma się czego bać. Było jednak w tej grze coś, co zauważył jako przełom w grach strategicznych wielebny Pejotl. Otóż w walce zastosowano czas rzeczywisty z pauzą. Stworzyło to możliwość autentycznego planowania walki, a nie kombinowania z punktami ruchu, jak to miało miejsce w trybie turowym. To już było naprawdę coś.

Natomiast zadziwieniem ubiegłorocznym była niesłabnąca popularność gry ocenionej nisko przez pewne pismo (nigdy im nie zapomnę tej zniewagi) – STEEL PANTHERS i jej drugiej części. Ten karnawał nie słabnie od 1995 r.! To niesamowite, ale gra jest ciągle świeża i niepobita przez jakąkolwiek inną strategię. I wcale nie wygląda na starego dziadka, ale wciąż na młodą pannę tryskającą zdrowiem i uśmiechem.

Na kilka słów zasługują cztery, wciąż świeże jeszcze, tytuły: CONQUEST EARTH, INCUBATION, MYTH, i SID MEIER'S GETTYSBURG! Pierwsza gra, mimo że nieudana, jeżeli chodzi o grywalność i dopracowanie szczegółów, wniosła powiew świeżości do klubu real–timowych strzelano–zręcznościówek (bo słowo „strategia" nie przechodzi mi przez gardło). Pomysły z produkcją, planowaniem posunięć, bitwami jako narzędziem, a nie celem samym w sobie, naprawdę różniącymi się między sobą rasami były świetne. Coś tam nie zagrało (sterowanie na polu walki, kilka tylko bitew w kampanii itp.), ale może druga część gry powali nas na deski.

INCUBATION i MYTH to, po cyklu real–timowych C&C, kolejna propozycja podgatunku, który przyciągnie do strategii spore rzesze nowicjuszy. Piękna grafika, banalne sterowanie, kultowa tematyka. Po prostu obłęd. Wciągają niesamowicie, a przy tym każdy sobie z nimi poradzi. Postacie 3D żołnierzy i wojowników wchodzą z butami w cichą i szacowną przystań strategicznej szarości. I tego się już raczej nie pozbędziemy. W grach o skali taktycznej wreszcie można mieć nadzieję na to, że nie zobaczymy już burych i niewyraźnych kwadratów (albo kresek) imitujących żołnierzy i sprzęt.

Poważnym potwierdzeniem tego i wielką nadzieją klasycznych strategów jest SID MEIER'S GETTYSBURG! Ktoś potraktował nas poważnie i zamiast siermięgi podarował złoto. Sidek udowodnił, że można lepiej, ładniej i prawdziwiej przedstawić wojnę w rzucie 3D i w czasie rzeczywistym. Gra, a właściwie zastosowany system zbija z nóg i przyciska kolanem. Już można sobie wyobrazić liczne klony, przedstawiające historię wojny od starożytności do XIX wieku, tak jak to zrobił Siduś. I o to chodzi. Zastosowanie wszystkich możliwych osiągnięć nie tylko nie odebrało grze zgodności z historią, ale wręcz dodało.

I musimy mocno trzymać kciuki, by te tendencje z końca roku przeniosły się na 1998 r. i dalsze lata. Być może w jeszcze bardziej odjazdowej formie.

Berger









CIVIL WAR GENERALS 2

W sequelu ROBERT LEE CIVIL WAR GENERAL spotykamy znajomy schemat rozgrywki. W trakcie bitwy dowodzimy jednostkami wielkości brygady. Oprócz piechoty jest też artyleria i kawaleria, a wszystko to rozstawione na znanych nam do obrzydzenia heksach, na które pocięto mapę. Zasady w grze jak i interfejs są niesamowicie proste i nie sprawią kłopotu nawet początkującemu graczowi.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

CWG2 ma czym zachwycić. Gracz ma nareszcie szansę wcielić się, zarówno w bitwie jak i w kampanii, w generała Unii lub Konfederacji (w CWG był tylko generał Lee). Teraz jako Ulisses Grant czy Robert Lee, możesz przebierać w ponad 40 (!) scenariuszach przedstawiających najważniejsze bitwy wojny secesyjnej (dodatkowo 1 scenariusz szkoleniowy i ponad 160 scenariuszy alternatywnych) ułożonych w 17 kampanii różnej wielkości i wyobrażających różne fronty. Dodano też edytor, w którym można skomponować własną planszę, armie i dowódców.

MORALNOŚĆ SPIŻARNI

Podstawą każdej rozgrywki strategicznej jest morale i zaopatrzenie. Wygrywa ten, kto zadba o te dwa elementy i jak najdłużej zachowa lepsze ich wskaźniki niż przeciwnik. Każdy marsz, walka czy inne działanie powodują utratę punktów moralnych jednostki. Odpoczynek, bliskość dowódcy powodują odrobienie strat. Podobnie zadziała dodanie punktów zaopatrzenia. W tej grze żołnierze tracą w walce amunicję (salwy są podstawowym wskaźnikiem przeliczeniowym komputera w bitwach), dlatego trzeba pilnować, by im jej nie zabrakło.

W celu zaopatrzenia żołnierzy należy wydać punkty zaopatrzenia, których w pewnych bitwach nie jest zbyt dużo. Można je dziwnym trafem zdobywać na przeciwniku po wygranej walce. Stąd płynie nauka i dla nas, by nie dodawać zaopatrzenia jednostkom, które nie mają szans na utrzymanie pozycji. W trakcie wycofywania się utracą część swego zaopatrzenia na rzecz przeciwnika.

Oczywiście nie samo morale (jednostka z większą wartością tej cechy rządzi na planszy) i zaopatrzenie decydują o powodzeniu. Każda brygada ma określoną liczbę żołnierzy oraz dane uzbrojenie (które w kampanii można zmieniać, jeżeli mamy na to pieniądze). Wypadkowa liczby żołnierzy i jakości uzbrojenia daje nam siłę jednostki na polu walki.

RUMOR BITEWNY

Zadaniem tej gry jest ukazanie ogromu przedstawianej wojny, a nie zastanawianie się nad przebiegiem starć dywizji czy korpusów. Dlatego w bitwie najważniejsze jest zaatakowanie nieprzyjaciela co najmniej równymi moralnie i zaopatrzonymi jednostkami, metodą trzech na jednego. Niestety, ten beznadziejny schemat jest tu obowiązujący. Za liniami piechoty, na wzgórzach rozstawiamy artylerię i tniemy z tego bezpiecznego miejsca w jednego przeciwnika z kilku baterii naraz. Następnie atakujemy ostrzelany oddział kilkoma brygadami z rzędu, doprowadzając go do stanu śmierci (eliminacja) lub rozproszenia i ucieczki. Innym rozwiązaniem, obrzydliwym dla znawców sztuki wojennej – bo nieprawdziwym, jest otoczenie wroga, przez co odcinamy mu zaopatrzenie i doprowadzamy do poddania się (czasami).

Te procedury są stosowane do czasu rozwalenia znacznej ilości brygad przeciwnika. Potem możemy już szarżować, waląc do przodu i tnąc czym popadnie w to, co nam wejdzie w drogę. Jednak gdy przeciwnik ma przewagę, lepiej stanąć na wzgórzach lub za rzeką i okopać się – kiedy nieprzyjaciel wytnie się na naszych pozycjach, skontratakujemy go i po walce.

Wzbogaceniu tej prymitywnej taktyki nie służy dodanie możliwości szarżowania na bagnety (bardziej wstrząsa przeciwnikiem, ale trzeba mieć dobrze zaopatrzone jednostki z wysokim morale). Dwa szyki: linia i kolumna są prawie niedostrzegalne, ponieważ kolumny używa się rzadko. Tyraliera prawie nie występuje, chyba że używamy specjalnych jednostek strzeleckich. O dowodzeniu nie ma co wspominać.

W kampanii trzeba uważać na kasę (wykupienie dla oddziałów super broni spowoduje, że nie będzie nas stać na amunicję). Zwycięstwa czy klęski prowadzą nas do kolejnych bitew, dowódcy giną, leczą rany lub awansują. To niewiele, ale jednak stanowi pewne wynagrodzenie za marne przedstawienie bitew.



SUMA GRZECHÓW

CWG2, poza niewyobrażalną liczbą gotowych bitew i możliwością tworzenia własnych, nie prezentuje sobą wielkiej wartości. Mnogie wskaźniki niczego nie mówią, walka jest przedstawiona nieprzekonująco, a zagrania taktyczne prowadzące do zwycięstwa przywodzą na myśl planszówki z lat 60. I gdyby nie kampanie oraz edytor, można by śmiało zapomnieć o tym tytule, zwłaszcza że w tematyce wojny secesyjnej jest w czym wybierać.

Berger

Impressions/Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN/WING32 — Min. 486DX, 8 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 5/10



Wydaje się, że po dojściu do numeru 8 seria BATTLEGROUND wyczerpała już swoje możliwości. Nawet najwytrwalsi wielbiciele mieli dosyć. Dlatego TALONSOFT z tryumfem ogłosił wydanie zupełnie nowej gry, która jednak dziwnie przypomina... BATTLEGROUND ARDENNES. Rzecz nazywa się EAST FRONT i opowiada o zmaganiach armii niemieckiej z sowiecką dziczą w latach 1941–1945. Grać można oczywiście obiema stronami, w zależności od poglądów i humoru.

EAST FRONT to znowu typowa planszówka, po niewielkich zmianach przeniesiona na komputer. Plansza gry (podzielona na heksy) została przedstawiona w dwóch trybach grafiki 2D i trzech trybach 3D. Rozgrywka dzieli się na etapy, choć wprowadzono innowację w stosunku do serii BATTLEGROUND. Etap gracza nie dzieli się już na kilka tur (ogień, ruch, szturm itp.), ale na całościową fazę Rosjan i fazę Niemców. Każda jednostka otrzymuje pulę 100 punktów operacyjnych, które gracz może zużyć w trakcie swojej fazy gry na dowolne operacje (ruch, ogień, okopanie się itd.). Jeżeli nie wszystkie punkty zostaną wydane, to dany pododdział będzie w stanie prowadzić ogień obronny podczas fazy przeciwnika (rozwiązanie znane z UFO czy SABRE TEAM).







EASTERN FRONT



Jeszcze ważniejszą innowacją jest bardzo wyraźne ukazanie roli dowództwa. Jednostki dowodzenia dzielą się na dwa typy: sztaby i dowódców. Sztaby dostarczają zaopatrzenie, a dowódcy wzmacniają morale jednostek na tym samym heksie oraz intensyfikują ich ogień. Jest to kluczowy element gry. Jednostka nigdy nie traci do końca swego zaopatrzenia, jednak osłabiona – ma niewielką efektywność. Zwycięstwo zależy więc często od umiejętnego przemieszczania sztabów na planszy (dowództwo po poruszeniu się nie może zaopatrywać, a w dodatku należy stworzyć ciąg kolejnych dowództw batalionów, brygad, dywizji – zapewniających sobie zaopatrzenie).

Podstawową jednostką jest pluton. W grze dostępne są prawie wszystkie rodzaje sprzętu, jakim dysponowały obie strony. Rosjanie mogą więc cieszyć oko poczciwymi T 26, BT 7, dostojnymi T 28 i T 35, ale także zrywnymi T 34 oraz serią czołgów JS. Zadbano przy tym o przybliżoną historyczność pojawiania się i dostępności rodzajów sprzętu. Nie zapomniano też o piechocie, której siła została zróżnicowana w zależności od okresu walk (pod koniec wojny piechota była już lepiej wyposażona do walki z czołgami).

Mocną stroną gry jest wielość opcji rozgrywki. Gra została pomyślana głównie jako gra kampanijna, ale i tak liczba gotowych scenariuszy jest imponująca. Dostępnych jest 49 bitew (lub fragmentów wielkich bitew) oraz 3 scenariusze treningowe. A są tu wszystkie najistotniejsze momenty kampanii rosyjskiej, m.in. wielka bitwa pancerna na Ukrainie w 1941, zmagania pod Moskwą, Stalingrad, Kursk czy operacja „Bagration". Jakby tego było mało, dodano jeszcze generator bitew pozwalający na szybkie stworzenie nowego scenariusza. Możemy w nim określić czas bitwy, pogodę (10 stanów pogody), rodzaj starcia (11 rodzajów – od boju spotkaniowego, po forsowanie rzeki), ogólne ukształtowanie terenu (ponad czterdzieści) oraz skalę bitwy (od batalionu do korpusu). Jest więc w czym wybierać. Oprócz tego gotowe scenariusze można poddać obróbce, a gdy nie przyniesie to satysfakcji, można stworzyć własną mapę, organizację sił obu stron lub cały nowy scenariusz.

Ale najważniejszy i najsmaczniejszy kawałek gry stanowi kampania. Możemy wybrać tu okres zmagań, stronę konfliktu, poziom dowodzenia (batalion do korpusu), rodzaj wojsk (piechota, czołgi), wygląd naszego dowódcy oraz jego nazwisko. Dalej rozgrywamy kolejne bitwy, uzupełniamy straty, kupujemy nowe typy jednostek, jeżeli się pojawią, i otrzymujemy odznaczenia, jeżeli nasze wyniki satysfakcjonują dowództwo.



Niestety, mimo tak wielkich możliwości gra ma sporo błędów. Przede wszystkim zawiesza się w trybie kampanii (wypuszczono już dwa patche do gry, co o czymś świadczy). Ale najgorsza jest jej powolność. Tryb 3D odpada zupełnie, chyba że jako lekturę mamy „W poszukiwaniu straconego czasu" M. Prousta. Przy poziomie korpusu można spokojnie zaparzyć kawę lub iść z psem na spacer.

Jeszcze gorszą sprawą jest bardzo słabe AI komputera. Gra on schematycznie, skupiając się zbyt mocno na punktach zwycięstwa widocznych na planszy. Odsłania przez to swoje flanki i tyły, prąc bez sensu do przodu. Jeżeli nie stworzymy solidnej linii na planszy, komputer potrafi przeleźć przez nasze szyki i doczłapać się do upragnionego, premiowanego miejsca. Słabością gry jest także niejednoznaczne określenie skuteczności sprzętu (nie służy temu bezsensowny w dobie komputerów schemat uniwersalnych tabel walki – żywcem wziętych z planszówek). Batalion czołgów średnich potrafi wszystkimi plutonami strzelać do oddziału ciężarówek (AI bez sensu) i do tego z żadnym wynikiem (co za tabele skuteczności?). Autorzy wymyślili też sobie dość słabą skuteczność ognia czołgów do piechoty (mimo że z liczb opisujących oddział wynika co innego). Powoduje to często zabawne sytuacje i czyni z czołgów bezbronne kociaki.

EAST FRONT jest produktem dla fanatyków, którym nie przeszkadzają idiotyzmy pojawiające się w grze i dla których liczy się tylko widok strzelających czołgów i biegającej zabawnie piechoty. Jeżeli komuś to wszystko nie przeszkadza, niech wyruszy na spotkanie słynnej rosyjskiej zimy. Wsiewo charoszewo.

Berger

TalonSoft/Empire

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 145⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. 486 DX4/75, 8 MB RAM

OCENA: 4/10





SEVEN KINGDOMS



Jeżeli dysponujesz bujną wyobraźnią, możesz wyobrazić sobie, że na świecie istnieje siedem królestw: chińskie, greckie, japońskie, Majów, Persów, Normanów oraz Wikingów. Być może jednak termin „królestwa" użyty został na wyrost, bo na początku są to niewielkie wioski z jednym fortem. Wiadomo jednak, że gdzie kucharek sześć (w tym wypadku siedem), tam nie ma co jeść. Najlepiej więc, gdy zostanie jeden władca, pod którego rządami zjednoczą się wszystkie narody. Oczywiste jest także, że to twój naród powinien należeć do zwycięzców. Plan jest prosty, należy roztropnie zarządzać zasobami, umiejętnie dowodzić ludźmi, stawiać nowe budowle, wygrywać bitwy... Stop. Zapewne w tej chwili każdy miłośnik takich gier, jak chociażby SETTLERS 1 i 2 (opisy w SS'11 i 37), WARCRAFT 2 (SS'32) czy COMMAND & CONQUER (SS'30) jest pewien, że już kiedyś o takim planie słyszał. Owszem, miło jest gdy, zmieni się tło historyczne, ale w dalszym ciągu jest to kalkowanie starych pomysłów.

Na szczęście w przypadku SK nie jest to do końca prawdą. SK nie jest kolejnym klonem wojenno–budowlano–imperialnym. Być może pomocne w zrozumieniu odmienności tego produktu będzie nazwisko jego twórcy, czyli Trevora Chana, człowiek, spod którego ręki wyszedł CAPITALISM (SS'32). Od niego można oczekiwać czegoś więcej niż gry, w której wszystko tak naprawdę podporządkowane jest siłowemu rozwiązywaniu problemów.

Owszem, na pierwszy rzut oka SK przypomina bardzo rozwiązania zastosowane chociażby w WARCRAFT 2. Na początku dysponujesz wioską, w której mieszkają sobie spokojnie wieśniacy, i fortem, w którym rezyduje Król. Możesz szkolić swoich miłych podwładnych w różnych zawodach. Wybrańcy zostaną posłani do fortu, gdzie zgłębią tajniki sztuki wojennej, inni zostaną np. budowniczymi, górnikami wydobywającymi cenne surowce czy naukowcami. Nie zapędź się jednak za daleko, zostaw sobie kilku wieśniaków w wiosce, bo inaczej twój wysoko wykształcony personel umrze z głodu. Można budować statki, fabryki, targowiska czy nowe forty. Pozwala to na szkolenie nowych oddziałów i używanie różnych broni. To z kolei daje możliwość rozpoczęcia podboju innych królestw. Swoją drogą, trochę razi odkryta już na początku mapa i dostępne wiadomości o narodowości każdej wioski (czego bynajmniej nie widać po architekturze małych chatek).

Wszyscy lubimy stanowcze rozwiązania siłowe. Ano, nie wszyscy. Wygląda na to, że Trevor Chan nie lubi ich aż tak bardzo. I tutaj doszliśmy do cech, które odróżniają SK od podobnych gier. Otóż jest pewien mały problem. Żeby dobrze prosperować, trzeba mieć odpowiednie surowce, a tych jest w SK jak na lekarstwo. Oprócz tego przeciwnicy są inteligentni i do tego silni. Nawet wieśniacy mogą okazać się groźnymi przeciwnikami. Do tego twoi podwładni nie rozmnażają się przez pączkowanie z szybkością światła. Tak więc nie dysponujesz dużą ilością materiału ludzkiego, którym zalejesz przeciwników. Cóż więc robić? Otóż masz kilka innych możliwości. Jedną z nich jest słowo na d, które rzadko pada w takich grach; to dyplomacja. Można zaoferować innemu mocarstwu pakt pokojowy i podpisać umowę o handlu wymiennym. Pozwala to wysyłać karawany na obce targowisko i uzupełniać brakujące surowce. Oprócz tego można wyszkolić szpiega i posłać go do obcej wioski. Po zdobyciu zaufania wrogów twój człowiek, oprócz zwykłego mącenia, może nawet zabić obcego Króla lub zostać Generałem. Wioski można zdobywać inaczej, niż tylko wycinając w pień wszystkich jej obrońców. Zbuduj koło wioski Fort, osadź w nim Generała i żołnierzy, a potem czekaj, aż ta demonstracja siły przekona wieśniaków, kto tu naprawdę rządzi.

Duże znaczenie ma twoja reputacja władcy (symbolizowana przez rękę z podniesionym lub opuszczonym kciukiem). Wpływa na nią np. atakowanie cywilów czy sojuszników. Każda jednostka ma także cechę lojalności, od której wartości zależy jej wydajność czy chęć pozostania w twoich szeregach. Można ją zwiększać np. za pomocą pieniędzy, tylko dlaczego mam obsypywać Normanów dolarami!



W SK pojawiły się także elementy fantastyczne. Otóż na całym terenie gry znajdują się Leża Potworów, które potrafią walczyć w obronie swoich domów (sprawdza się powiedzenie „My home is my castle"). Warto jednak od czasu do czasu wypowiedzieć im wojnę, bo są w posiadaniu nie tylko skarbów, ale i Pergaminów Wiedzy, dzięki którym dana rasa może przywoływać odpowiednie dla siebie Stwory (np. Normanowie Smoka), które okazują się później bardzo przydatne.





Obywatele każdego narodu mają swój charakterystyczny wygląd i wydają inne okrzyki. Twoi podwładni mają swoje imiona i nazwiska. Od czasu do czasu pada deszcz i grzmią błyskawice. Nastrój pogłębia stylizowana muzyczka. Gra jest wykonana starannie i wciąga na dłuższy czas. Należy ponadto do modnego ostatnio gatunku strategii w czasie rzeczywistym. Sądzę, że można ją polecić na zimowe wieczory i noce.

Krupik

Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 150,00
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. P60, 16 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 7/10



MIRAGE

F22

AIR DOMINANCE FIGHTER

W TEJ OPERACJI
TWÓJ SKALPEL MA 28 TON

"SĄ TYLKO
DWA RODZAJE
SYMULATORÓW,
TE ROBIONE PRZEZ DID
I CAŁA RESZTA"

PC GAMER 95%



Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c tel/fax (22) 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl http://www.mirage.com.pl

ocean

DID
DIGITAL IMAGE DESIGN
www.did.com





STEEL PANTHERS to w gronie hardcore'owych strategów tytuł obowiązkowy. Nie znasz gry? – to jesteś leszcz. Lepiej nie przyznawaj się do tego, tylko szybko sięgnij po SS'35 i SS'45, by uzupełnić zaniedbaną edukację. Skupmy się więc szybko na zmianach i nowych rozwiązaniach, jakie zastosowano w STEEL PANTHERS: BRIGADE COMMAND 1939–1999, które odróżniają tę grę od słynnych poprzedniczek.

Skala gry została odpowiednio zmniejszona (1hex to 200 m), wydłużono także czas, jakiemu odpowiada w rzeczywistości jeden etap. Dzięki temu gra rzeczywiście odpowiada swojemu tytułowi – BRIGADE COMMAND. W kampaniach i bitwach tworzonych przy pomocy edytora faktycznie najczęściej dowodzimy brygadą, np. złożoną z 3 batalionów czołgów i/lub piechoty zmechanizowanej. Oczywiście, można tworzyć rozmaite konfiguracje, układając nasze ordre de bataille (tak fachowo nazywa się spis oddziałów biorących udział w bitwie) z pojedynczych kompanii, plutonów lub nawet sekcji.

Gra oferuje nam 6 kampanii: Afryka Północna 1941–42, Stalingrad 1942, Market–Garden 1944, Wietnam 1965–70, NATO 1988 i Święta Wojna 2000. Oprócz tego także sporą grupę scenariuszy. Tych ostatnich można by spodziewać się więcej; czyżby SSI od razu przymierzała się do wydania dodatkowych Campaign Disc? Tym niemniej nie jest to aż tak ważne, gdyż SP3 zaopatrzony jest w bardzo dokładny edytor scenariuszy (tak naprawdę są aż trzy edytory: bitew, scenariuszy i kampanii!). Umożliwia on zarówno budowanie bitew w minutę, jak i bardzo głębokie dopieszczanie scenariusza poprzez ingerencję w parametry każdego z oddziałów. Wystarczy powiedzieć, że zmiany nie ograniczają się tylko do liczebności czy morale oddziału, ale sięgają aż do jego wyposażenia (typu broni).





Usprawniony edytor bitew powinien zaspokoić najskrytsze marzenia fanów. Można nareszcie budować scenariusze, w których po jednej stronie występują jednostki z różnych państw (a przy odrobinie sprytu także z różnych okresów historycznych). Dopuszczono też możliwość otrzymywania posiłków w trakcie trwania bitwy. Rodzaje czołgów i wyposażenie piechoty znamy już z poprzednich części, chociaż dodano trochę najnowszego sprzętu (pojawił się francuski Leclerc – obecnie najlepszy czołg na planszy). Lepiej sprawuje się teraz artyleria ze względu na lepszą celność i lotnictwo, któremu dano nieco większą samodzielność w doborze celów.

PIERWSZE WRAŻENIA

O ile w SP 1 i 2 na stosowane z rozmachem manewry po prostu nie było miejsca lub czasu, uwaga gracza skupiała się na manewrowaniu pojedynczymi pojazdami, o tyle SP3 jest już grą czysto taktyczną. Nagle okazuje się, że znajdują zastosowanie rezerwy, które w poprzednich częściach tworzyło się tylko z braku miejsca w pierwszej linii. Nagle spostrzeżesz, jak ważne jest rozplanowanie obrony w głąb, jak istotne skupienie ataku na jednym punkcie. Pojedyncze czołgi czy nawet plutony przestają mieć znaczenie – liczy się „masa" wojsk użyta w danym punkcie. Nieco zyskuje na znaczeniu morale, gdyż reakcja oddziałów na straty decyduje o uporczywości obrony w danym miejscu, co bezpośrednio przekłada się na czas, jaki pozostanie ci na manewr resztą sił.

Chociaż w SP 3 możemy próbować swoich sił w różnych historycznych kampaniach, nie każdy okres jest jednakowo atrakcyjny. Walka z czasów II wojny światowej przebiegać będzie na planszy SP3 w dość dużym ścisku. Skuteczne zasięgi armat z tego okresu są na tyle krótkie, że łatwo dochodzić będzie do zwarcia, walki masy czołgów w jednym punkcie planszy. Z drugiej strony jest tu łatwiej o wykonanie jakiegoś obejścia, zaskakującego ataku skrzydłowego. Lata 50. to z kolei czas królowania dział bezodrzutowych, broni jaka pozwoliła piechocie mieć nadzieję na samodzielne przeciwstawienie się czołgom, których konstrukcje specjalnie się nie zmieniały. Z tego powodu okres ten może cieszyć się nieco mniejszą popularnością wśród wielbicieli sprzętu. Najciekawsze lata to okres mniej więcej 1965–80, czas w którym nastąpił szybki rozwój bojowych wozów piechoty oraz przeciwpancernych pocisków kierowanych. Są to więc lata, w których dość dobrze równoważą się różne elementy walki. Czołgi grają pierwszą rolę nie bez wysiłku, cały czas pod presją coraz nowocześniejszego wyposażenia piechoty. Walki tego okresu są niezwykle ciekawe ze względu na dużą różnorodność sprzętu: czołgi, bwp, wyrzutnie ppk, helikoptery i samoloty z ładunkiem napalmu lub rakiet powietrze–ziemia. Z drugiej strony sprzęt ten nie jest jeszcze tak niezawodny i skuteczny jak w latach dziewięćdziesiątych. Dzięki temu każda bitwa jest emocjonująca przez długi okres czasu, pozostawiając nawet w wypadku pierwszego niepowodzenia czas na przegrupowanie i jakiś manewr. W walkach lat dziewięćdziesiątych trudno już o jakąś swobodę, szczególnie gdy twoje plutony będą „parować" od jednej salwy wroga.

ATAK I OBRONA

W SP3 taktyka odgrywa nieporównanie większą rolę niż w pierwszych dwóch częściach. I nie chodzi mi tu o kierowanie pojedynczym czołgiem czy plutonem, tylko o klasyczne znaczenie taktyki jako umiejętności właściwego rozmieszczenia i kierowania ogółem własnych wojsk w bitwie.

Ponieważ mapa jest o wiele większa niż poprzednio, żadne pojedyncze wzgórze czy las nie są kluczowe dla całej bitwy. W SP2 przy odrobinie szczęścia, umieszczając swoje jednostki na centralnie położonym wzgórzu, można było mieć pod kontrolą całą szerokość mapy. Obrona miała wtedy niesamowitą przewagę. Nie ważne było wtedy gdzie zaatakował przeciwnik, zawsze przynajmniej 2/3 naszych wojsk miało go pod ostrzałem. Taka



STEEL PANTHERS 3

BRIGADE COMMAND: 1939-1999

sytuacja nie zdarzy się już w SP3, więc swoje oddziały musisz rozmieścić znacznie uważniej. Najprostsza ale i najgłupsza metoda to rozmieszczenie wszystkiego w linii od brzegu do brzegu planszy. Niby wzmacniasz wtedy siłę ognia pierwszej linii, lecz poskutkuje to tylko wtedy, gdy przeciwnik również rozłoży swoje siły równomiernie, lub też masz dużą przewagę w jakości uzbrojenia.

Zadanie atakującego jest w pewnym sensie komfortowe. Obrońca musi z konieczności rozproszyć siły, by chronić się z różnych stron (on nie wie, skąd nadejdzie uderzenie) – atakujący może je skupić w wybranym przez siebie miejscu. Oczywiście, także obrona jest pewną zagadką dla atakującego, nie wie on przecież, jak są rozmieszczone oddziały przeciwnika. Tym bardziej jednak zyskuje na znaczeniu skupienie sił w jednym punkcie – żeby jak najszybciej zdławić ogień broniących się w danym miejscu oddziałów. Silne wsparcie artylerii ma tu niebagatelne znaczenie. Likwiduje ono opór przeciwnika znacznie skuteczniej niż bezpośredni ogień będących w ruchu oddziałów – tym bardziej że w pierwszych etapach atakujący nie powinien wikłać się w długą wymianę ognia, tylko raczej przeć do przodu. Jeśli front zostanie przełamany i droga do punktów zwycięstwa stanie otworem, to wtedy obrońca będzie musiał ruszyć swoje ukryte jednostki i kontratakować.



Taka „frontowa" rozgrywka oczywiście nie musi mieć miejsca. Bardziej zaawansowanym rodzajem obrony jest obrona pośrednia. Stosując ją, nie zagradzamy przeciwnikowi drogi do punktów zwycięstwa, tylko rozmieszczamy jednostki tak, by nacierający przeciwnik sam „wystawił się na strzał", np. wjeżdżając bokiem pod nasze stanowiska ppk czy artylerii ppanc. Innymi słowy, punktów zwycięstwa nie bronimy przez rozstawienie na nich naszych oddziałów, tylko przez wzięcie w boczny lub krzyżowy ogień każdej jednostki wroga zmierzającej w ich kierunku.

Elastyczność obrony ma tym większe znaczenie, im bliższe naszym czasom scenariusze będziesz rozgrywał. W bitwach z II wojny światowej możesz z powodzeniem stosować obronę statyczną, broniąc się zawzięcie na jednej pozycji. W scenariuszach nam bliższych, taka obrona szybko może zostać zdemontowana przez artylerię i celny ogień czołgów. Pamiętaj, że obecnie panuje zasada: „wróg wykryty to wróg zniszczony". Lepiej więc reagować elastycznie, rozbudowując obronę w głąb i w trakcie walki wycofywać się z jednej pozycji na drugą, tak by za każdym razem zaskakiwać przeciwnika ogniem z ukrytych stanowisk.





PODSUMOWANIE

Trzeba jasno sobie powiedzieć: SP 3 to zupełnie inny świat niż pierwsze dwie części. Niby zmieniono niewiele. Tak naprawdę wyłącznie skalę mapy (heksu) i ilość jednostek na planszy. Jednak przekroczono w ten sposób ową niewidoczną granicę, jaka dzieli grę figurkową od symulatora walki na szczeblu taktycznym. Gracze zafascynowani wcześniejszymi częściami STEEL PANTHERS znajdą się tu na obcym sobie gruncie. Recepta na „wczucie się" w atmosferę gry jest prosta: trzeba zapomnieć o pojedynczym czołgu czy drużynie piechoty, a swoją uwagę przenieść w stronę sztuki wojennej. Ale to już wymaga nieco innych zainteresowań.

O co chodzi? To proste. Jeśli przystąpisz do gry z takim nastawieniem jak w SP1 czy 2, to albo szybko się zagubisz wśród masy jednostek, albo też znudzisz przeglądaniem komunikatów już po rozegraniu pierwszych walk. Powtarzam: trzeba zapomnieć o pojedynczym czołgu!!! To naprawdę nie jest ważne, od jakiej broni zginęła ta czy inna jednostka. Jako dowódca brygady masz zupełnie inne zadania i nie ma sensu, byś poświęcał uwagę pojedynczym drużynom czy nawet plutonom. Twoja uwaga powinna skupiać się raczej na kompaniach i batalionach.

Mimo większej skali, gra wcale nie traci na tempie akcji. Czasami rozgrywka jest wręcz szybsza, ale i dłuższy czas trzymająca w napięciu niż w pierwszych dwóch częściach. Co ważniejsze, SP3 jest też wspaniałym narzędziem dla domorosłych znawców wojskowości do badań nad szansami wojsk różnych nacji w bezpośrednim starciu. Wystarczy wyedytować sobie własną bitwę. W taki sposób możemy np. sprawdzić, czy w 1944 radziecki korpus pancerny przełamałby z marszu obronę niemieckiej piechoty wspartej jednym batalionem Tygrysów i kilkoma działami 88 mm. Jak myślicie, czy 200 płonących T–34 może się mylić?

Pejotl

SSI/Mindscape

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 8/10





Po wielkich bitwach Aleksandra Wielkiego nadszedł czas na wyczyny kolejnego sławnego wodza starożytności – Hannibala (kartagiński dowódca, ur. w 247 r. p.n.e., popełnił samobójstwo w 182 r. p.n.e.). Obie gry (opis THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER w SS'49) oparto na znanych grach planszowych, co widoczne jest na każdym kroku (plansza podzielona na heksy, rozgrywka podzielona na tury, system punktów siły i schemat walki oparty na tabelach związanych z rzutami kostką). GBH to kompilacja planszowych gier SPQR i THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL DELUXE EDITION wspaniałej firmy GMT Games. Dobór tytułów (jeden jest poświęcony armii rzymskiej), jak i przebieg samej gry GBH wskazują, że głównym bohaterem gry nie jest bynajmniej Hannibal, ale jego przeciwnik – Rzym.

Sama gra jest policzkiem dla wielkiego wodza, urągając w wielu miejscach prawdzie historycznej i zdrowemu rozsądkowi. Kluczem do zwycięstwa Kartagińczyków było najczęściej przełamanie skrzydeł przeciwnika przez kawalerię. Tymczasem gra nie oddaje ani zalet, ani wad tego manewru. Scenariusz kończy się bowiem mechanicznie po przekroczeniu puli punktów odporności przeciwnika. A to może nastąpić sztucznie, w chwili gdy nasz manewr nie dobiegł jeszcze końca. Jak więc gracz, nie mający pojęcia o starożytności, nauczy się czegokolwiek o manewrze okrążającym? Po wtóre, manewr taki mógł też spalić na panewce, gdy jazda rzucała się za pokonaną jazdą wroga i nie wracała (lub wracała z opóźnieniem na pole walki). Chyba po to, żeby nas rozśmieszyć, autorzy gry odtworzyli ten mechanizm w odniesieniu do rzadkich przypadków i to dotyczących pojedynczych jednostek. Zamiast więc lekceważenia rozkazów przez całe zgrupowanie, problemem ma być dla nas niesubordynacja jednego oddziału. Nie przeszkadza to w niczym i niczego nie pokazuje ani nie uczy.

Nie ma co jednak narzekać, bo GBH ma też olbrzymią zaletę. W końcu, ile jest na rynku gier traktujących o czasach starożytnych? Można je policzyć na palcach jednej ręki (CENTURION, WALLS OF ROME, THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER). Poza tym autorzy (czy raczej kompilatorzy) starali się jak mogli, a w helpie do gry można znaleźć spory kawałek rzetelnej wiedzy historycznej i próby krytycznego podejścia do historii wojskowości tamtego okresu.

Konstrukcja gry jest podobna do GBA. Można zagrać w jedną z 11 bitew (z tego jedną z czasów przed Hannibalem, a dwie z okresu po klęsce pod Zamą) lub rozegrać kampanię, w której w ciągu 10 tur musimy podbić kolejne obszary Italii (z wyjątkiem Rzymu), tocząc przy tym bitwy i osadzając garnizony, by przeciwdziałać rewolcie. Kampania jest bardzo schematyczna i nie dostarcza żadnych emocji. To sztuczne ubarwienie zasadniczej części gry, jaką są same bitwy.

Wybierając daną bitwę musimy określić, którą stroną będziemy dowodzić oraz jaki poziom trudności nam odpowiada. Poszczególne poziomy różnią się między sobą liczbą punktów odporności danej armii na załamanie. Poza tym, co jest znakomite, możemy wybrać wariant samodzielnego rozstawienia wojsk na planszy. Dzięki tej opcji uzyskujemy tak naprawdę mini edytor bitew, ograniczony co prawda do 11 plansz i danego składu wojsk, ale za to pozwalający na sprawdzanie w bitwie własnych koncepcji ustawień oddziałów. W niektórych bitwach możemy też wybrać jeden z dwóch wariantów bitwy – historyczny lub prawdopodobny.

Bitwa nie składa się, tak jak w klasycznej grze planszowej, z naprzemiennie następujących etapów działania przeciwników (ruch/walka), ale z etapów podzielonych na tury działania poszczególnych dowódców, których kolejność zależy od ich inicjatywy i widzimisię komputera. W jednej turze wódz może wydać określoną liczbę punktów działania, poruszając jednostkami, atakując lub odrabiając



Organizacja sił rzymskich

Podstawą armii rzymskiej był legion. Składał się on z legionu właściwego i legionu sprzymierzeńców. Armia rzymska posiadała 4 legiony dowodzone przez dwóch konsulów. W trakcie wojny punickiej liczba legionów wzrosła do 20. W skład legionu właściwego wchodziło 10 manipułów najmłodszych i najmniej doświadczonych hastati (1200 ludzi), 10 manipułów średnio wyszkolonych principes (1200 ludzi), 10 manipułów doświadczonych triarii (600 ludzi) i wspierających ich 1200 velites – lekkiej piechoty. Uzbrojenie piechoty składało się z tarcz scutum zakrywających całą sylwetkę, 2 pila (rodzaj oszczepu do miotania), miecza, lekkiej zbroi i hełmu. Jedynie triarii nosili drogą kolczugę i włócznię hasta służącą do zadawania pchnięć. Lekka piechota velites nosiła wiklinowe tarcze, miecze i oszczepy do miotania. Uzupełnieniem siły legionu była jazda w sile 10 turmae (około 320 jeźdźców).



Legion sprzymierzeńców był podzielony na kohorty i 30 turmae. Liczył 4200 żołnierzy i 900 jeźdźców. Do zadań specjalnych wydzielano z legionu sprzymierzeńców specjalną jednostkę zwaną Extra Ordinarii – stanowiła ją jedna piąta piechoty, jedna trzecia kawalerii i velites.

Armia Hannibala

Trzonem armii kartagińskiej byli jej obywatele, służący w piechocie tworzącej na wzór grecki falangę i w wybornej jeździe. Podstawowe siły Kartaginy stanowiło 2500 ludzi Świętego Zastępu, 8000 marynarzy i 20 tysięcy piechurów. Miasta afrykańskie wystawiały 50 tysięcy ludzi, w większości tworzących falangę. Kawaleria kartagińska wraz z afrykańskimi posiłkami liczyła około 20 tysięcy jeźdźców uzbrojonych w pełny pancerz, hełm, średnią tarczę, miecz i długą włócznię.

Reszta sił Kartaginy były to ludy z obszarów będących w orbicie wpływów miasta–państwa. Z głębi Afryki pochodziła lekka piechota, podobnie jak i z Numidii. Ta ostatnia słynęła jednak szczególnie z wyśmienitej lekkiej jazdy wyposażonej w oszczepy do miotania i małą tarczę. Hiszpańscy Iberowie wystawiali lekką (na wzór rzymskich velites) i ciężką piechotę (celtycka tarcza, miecz, włócznia i oszczep na wzór pilum) oraz jazdę (podobną do afrykańskiej). Celtowie z Galii i Italii dysponowali różnorodnymi jednostkami piechoty i kawalerii.

Po reformach Xanthippusa armia kartagińska stała się bardzo elastyczna w bitwie. Centrum zajmowała albo falanga afrykańska (lub iberyjska), albo piechota sprzymierzonych. W tym drugim przypadku falanga stawała na końcach linii centrum, by z racji swej elastyczności i ruchliwości móc wesprzeć działania oskrzydlające kawalerii. Ten bowiem rodzaj sił stał się decydujący. To jazda, działając ze skrzydeł, miała przełamać skrzydła wroga i uderzyć z boku i z tyłu na wrogą piechotę. Dodać trzeba, że szerokie zastosowanie miały też słonie, które stojąc przed centrum piechoty załamywały wszelkie ataki wroga, dając czas własnej kawalerii na oskrzydlenie.

Taktyka ta była skuteczna, dopóki Kartagina miała przewagę w kawalerii i dopóki Rzymianie nie nauczyli się walczyć ze słoniami i elastyczniej manewrować trzecią linią.

Rzymska taktyka w bitwie

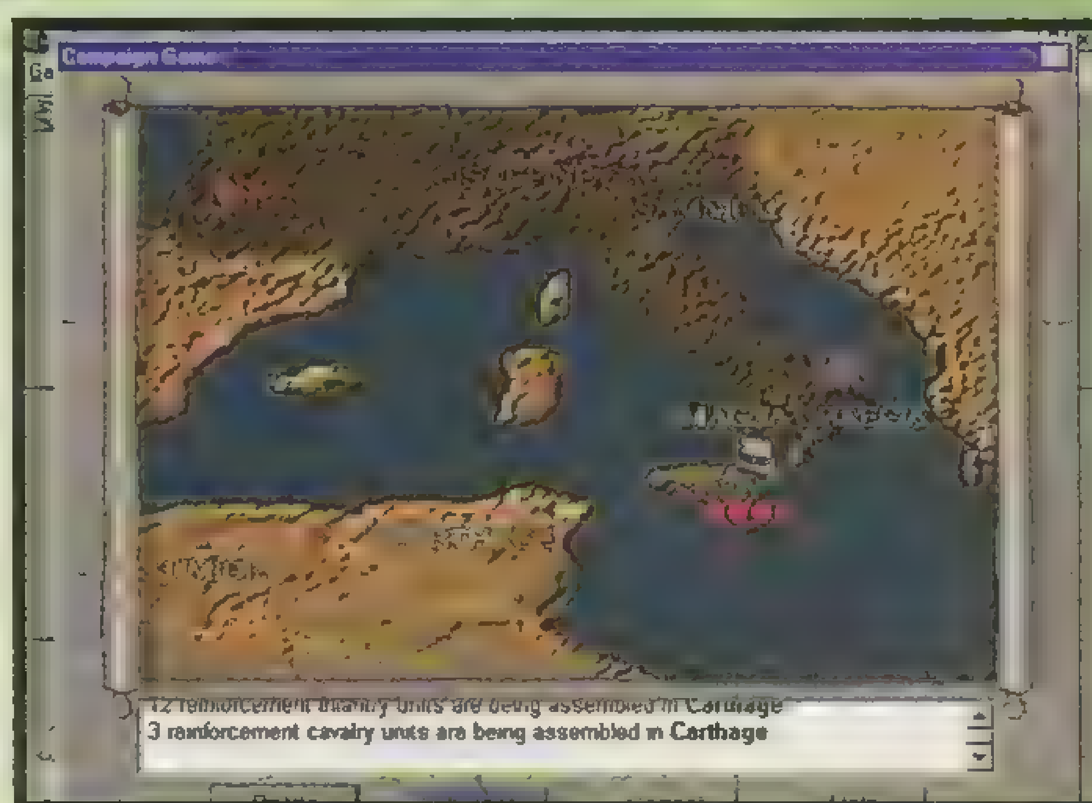
Taktyka i organizacja armii rzymskiej były w okresie Republiki dostosowane do tego, że konsulami dowodzą-

nadwerężone morale (a gdy jest operatywny w jednym etapie, może mieć kilka tur działania).

W GBH zastosowanie znalazła świetna opcja ułatwiająca grę. Jako że jednostek na planszy bywa kilkadziesiąt po jednej stronie, żaden dowódca nie byłby w stanie obrobić tego wszystkiego samodzielnie. Dlatego każdy dowódca posiada możliwość wydania naraz wszystkim jednostkom tego samego rozkazu. Może to być rozkaz ruchu, ataku, odwrotu, odrabiania strat moralnych oraz sformowania linii (Rzymianie).

Zwycięstwo w bitwie przypada tej stronie, która spowodowała u przeciwnika takie straty, iż suma punktów odporności moralnej armii została przekroczona. Istnieje też możliwość, że któraś ze stron musi załamać armię nieprzyjaciela przed upływem wyznaczonego etapu. Ale tę ostatnią opcję można wyłączyć. Jak widać, warunki zwycięstwa są dosyć sztuczne i niekiedy nie odzwierciedlają prawdziwej sytuacji na planszy (zdarzyło mi się, że Rzymianie w centrum już się prawie przebili, ale na skrzydłach Kartagińczycy dokonali pogromu i za chwilę zgnietliby centrum, ale cóż z tego, skoro straty w centrum wystarczyły do zwycięstwa Rzymian).

Mimo wszystko gra GBH jest o wiele lepsza od pierwszej części serii. Manipularna taktyka rzymska rzeczywiście działa. Wygrać Rzymianinem w tej grze to nie problem. Najpierw rzuca się falę velites, by zgnietli lekką piechotę wroga i osłabili słonie. Następnie grupowym rozkazem ataku pcha się pierwszą i drugą linię piechoty do szaleńczych ataków na wroga (bez żadnego odrabiania strat, nie ma na to czasu). Z reguły przy słabej grze komputera (a potrafi dziadek zapaść w sen na kilka etapów) lub przynajmniej jako takim utrzymaniu skrzydeł, straty zadane Kartagińczykom są tak duże, iż poziom ich odporności moralnej zostaje przekroczony.



Gorzej jest z Kartagińczykami, ale przy poznaniu ich rzeczywistej taktyki okazuje się, że wykorzystanie słoni i piechoty do biernego opóźniania w centrum daje nam możliwość swobodnego ataku ze skrzydeł wyborną jazdą kartagińską i numidyjską. Odstępstwo od tej reguły kończy się zazwyczaj klęską. Frontalnie bowiem prawie nic nie jest w stanie pokonać rzymskiej piechoty.

GREAT BATTLES OF HANNIBAL

Jak widać z całości opisu, gra GBH jest produktem niejednoznacznym. W stosunku do GBA poprawiono sterowanie, dodając rozkazy grupowe (ale grupowy atak mogą przetrzymać ludzie o silnych nerwach, bowiem np. kawaleria, zamiast atakować stojącą kawalerię na wprost przed nią, nieoczekiwanie skręca i atakuje słonie, z którymi ma małe szanse wygrać), możliwość cofania się powolnego, bez konieczności zmiany frontu itp. W odniesieniu do bitew kartagińsko-rzymskich (z racji mnogości jednostek) większego sensu nabiera system punktów odporności danego oddziału. Ale wiele elementów z poprzedniej gry serii nie zostało poprawionych. Falanga nie zbacza na prawo, lekka piechota zamiast się cofać przed atakiem, stoi w miejscu bez szans na zwycięstwo, kawaleria zamiast kontrszarżować, pozwala się podejść piechocie. Brak jest też zróżnicowania falangi macedońskiej i kartagińskiej (była bardziej elastyczna) zarówno w ruchu, jak i pod względem możliwości tworzenia skomplikowanych szyków.

Jeżeli jednak ktoś uwielbia ten okres i podobała mu się gra o Aleksandrze lub chce powtórzyć sukcesy Hannibala, to powinien bezwzględnie sięgnąć po tę pozycję, nie bacząc na siermiężną grafikę (gdzież wspaniali Rzymianie z gry CAESAR 2), takie sobie dźwięki oraz zabawną raczej niż wciągającą kampanię.

Berger

Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 145,00
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 5/10

---

cymi armią zostawali często ludzie nieobyci ze sztuką wojenną lub nie posiadający ku temu zdolności. Taktyka ta charakteryzowała się więc pewnego rodzaju schematycznością i uniwersalnością. Centrum szyku zajmowały zazwyczaj legiony sprzymierzeńców. Po bokach stały legiony rzymskie. Kawaleria rzymska stawała na prawym skrzydle, a sprzymierzona na lewym (stanowiła ona 3/4 kawalerii, ale w starożytności wróg atakował zazwyczaj na swoim prawym skrzydle).

Piechota szykowała się głęboko w trzy linie, w których manipuły stały jak na polach szachownicy. Odstępy między liniami dochodziły do 80 metrów. Między manipułami były przerwy, co pozwalało na wycofywanie się przednich linii. W razie wejścia do walki, tylne centurie w manipułach wchodziły w luki tworząc zwartą linię.

Bitwy staczano w sposób schematyczny. Pierwsi do walki przystępowali velites. Ich zadaniem było zneutralizować lekką piechotę przeciwnika i osłabić impet natarcia ciężkich jednostek wroga. Następnie wycofywali się.

Teraz do walki wkraczali hastati, rzucając pila i bijąc się na miecze. Gdy osłabli, odchodzili do tyłu, a do walki przystępowali principes. Ich atak był rozstrzygający i zmęczony przeciwnik zazwyczaj mu ulegał. Gdy jednak principes też zostali odparci, wszyscy cofali się za linię ciężkiej piechoty triarii. Ich użycie w walce było ostatecznością i raczej symbolem porażki w klasycznie toczonej bitwie.

Jak więc widać, atak rzymski polegał na frontalnym uderzeniu piechotą z masowaniem wysiłku poprzez wymianę walczących.



Potęga Rzymu

Siła Rzymu nie leżała w znakomitej armii, świetnym uzbrojeniu czy genialnej taktyce, ale w woli walki i nieprzebranych zasobach ludzkich. Rzym posiadał możliwość zmobilizowania około 700 tysięcy piechoty i 70 tysięcy kawalerii. Sprzymierzeńcy (łącznie z Latynami) mogli go wspomóc dalszymi 550 tysiącami piechoty i 60 tysiącami kawalerii. Reszta Italii mogła ewentualnie oddać do szeregów 360 tysięcy piechurów i 40 tysięcy jazdy.

Taką potęgą nie dysponowała Kartagina. Jedynie 50 tysięcy Fenicjan miało za sobą służbę wojskową i nadawało się do wojaczki. Z miast Afryki do walki można było skierować maksymalnie 250 tysięcy ludzi. Iberowie mogli oddać na usługi Kartaginy 140 tysięcy piechoty i 15 tysięcy jazdy, Numidia – 120 tysięcy piechoty i 30 tysięcy jazdy (ale tylko jazda w większych jednostkach mogła służyć poza Afryką). Spośród sprzymierzeńców w Italii i Celtów można było wezwać do szeregów maksymalnie 260 tysięcy piechoty i 40 tysięcy jazdy.

Jak widać z tego porównania, które nie uwzględnia zróżnicowania sprzymierzeńców Kartaginy, ich wątpliwej lojalności itp., Kartagina nie mogła wygrać z Rzymem wojny na wyczerpanie. Kolejne klęski na polach bitew nie były w stanie załamać potencjału Wiecznego Miasta.





„Gdy ludzie zapominają o swych obowiązkach, przestają być ludźmi i stają się gorsi od zwierząt. Nie ma dla nich miejsca ani wśród nas, ani w sercu Imperatora. Pozwólmy im umrzeć i zapomnijmy o nich."
– z Pierwszych Edyktów Świętego Synodu Adeptus Ministorum

Jakieś 38000 lat temu ludzkość sięgnęła gwiazd. Teraz, u progu 41 tysiąclecia potężne statki przemierzają niebezpieczne głębiny kosmicznego Chaosu, podróżując między niezliczonymi planetami Imperium. Oddziały Gwardii Imperialnej chronią spokojny sen poddanych Władcy Ziemi, a dumne zakony Kosmicznych Marines zawsze są gotowe do walki pod jego sztandarem. Jednak na zasiedlonych przez ludzi planetach brakuje spokoju. W czasie swej ekspansji ludzkość napotkała dziesiątki obcych ras i pozostałości po tych, które już wyginęły. Bez przerwy toczą się boje z Orkami – brutalną i krwiożerczą rasą, która zdaje się lubować w przelewaniu krwi; z Eldarami – dziwnymi i tajemniczymi wojownikami kosmosu, podróżującymi na pokładach gigantycznych statków-światów; z Tyranidami – rasą dzielącą wspólną świadomość, posługującą się bioinżynierią i genetyką (przy pomocy których tworzą żywą broń); ze zbuntowanymi gubernatorami planet i w końcu z najgroźniejszym wrogiem – z Chaosem i jego sługami.

Dziesięć tysięcy lat temu Imperium ogarnął pożar wojny domowej. Zbuntowane oddziały zdrajców podbijały kolejne planety, nie licząc się z ich mieszkańcami. Demony Chaosu spijały rozlaną na polach bitew krew, mając okazję stąpać w materialnym świecie. Na czele zdrajców stanął Horus, najbliższy przyjaciel Imperatora. Opętany przez Demona Chaosu postanowił zająć miejsce Władcy Wszechświata. Pociągnął za sobą prawie połowę Legionów Marines. Jednak w czasie szturmu na ziemski pałac Imperatora, Horus z niewiadomych przyczyn wyłączył pole ochronne swego kosmicznego pancernika. Imperator wykorzystał szansę i wraz z wiernymi mu do końca Marines oraz Sanguinisem, Primarchem Aniołów, teleportował się na pokład wroga i w walce wręcz pokonał zdrajcę. Jednak odniósł tak poważne rany, że od tamtej pory spoczywa w bezruchu na Złotym Tronie, podtrzymywany przy życiu dzięki skomplikowanej aparaturze i ofierze tysięcy młodych psykerów. Jego wciąż sprawny umysł rządzi wszechświatem. Jego wolę wprowadzają w życie hierarchowie Adeptus Terra – organizacji kapłańskiej, strzegącej świata przed legionami zdradzieckich Marines, kryjących się w Oku Grozy, tam gdzie mieszają się dwie rzeczywistości i gdzie królują Demony Chaosu.



Tak właśnie wygląda świat przedstawiony w fantastycznej bitewnej grze figurkowej „Warhammer 40.000" (skrót: WH40K), wydanej przez brytyjską firmę Games Workshop, której zawdzięczamy między innymi grę fabularną „Warhammer Fantasy Roleplay". Games Workshop użyczył praw autorskich koncernowi SSI i dzięki temu maniacy komputerowej wyżywki mogą zatopić się w tej wizji, odpalając grę FINAL LIBERATION. Niestety, komputerowi gracze mogą obserwować jedynie wycinek tej epickiej historii, sprowadzonej tu do walki imperialnych Marines z kosmicznymi Orkami.



FINAL LIBERATION jest drugą grą komputerową osadzoną w świecie WH40K. Pierwszą był pamiętny SPACE HULK, także zresztą zrobiony na podstawie planszowej gry figurkowej. W tej grze jednak obszar działań zawężał się do taktycznej walki Kosmicznych Marines z najstraszniejszym tworem Tyranidów – Genokradami, których jedynym celem jest zabijanie i płodzenie potomków za pośrednictwem „nośnika" genów, jakim mogą być ludzie, Orkowie czy Eldarowie. FINAL LIBERATION oferuje nam szersze spojrzenie na odwieczną wojnę 41 millennium. Tu, w odróżnieniu od systemu bitewnego Games Workshop, gracz może opowiedzieć się tylko po jednej z dwóch stron kosmicznego konfliktu – po stronie ludzi lub orków. Jednak FL, gdy porównać ją do innych fantastycznych gier komputerowych, ma do zaoferowania coś więcej – bogatą fabułę, starannie dopieszczoną historię, tło wydarzeń, które obserwujemy podczas rozgrywki. I tak jak gry zrobione na podstawie trylogii „Star Wars" kuszą nas swym universum, tak jest i w przypadku FINAL LIBERATION, która powstała na motywach niezwykle popularnego nie tylko na Zachodzie, systemu.

FINAL LIBERATION jest strategią rozgrywaną w starym, dobrym stylu, czyli z podziałem na tury, tym lepiej oddaje przez to klimat oryginalnej gry bitewnej. Gracz może wziąć udział w kampanii liczącej 30 scenariuszy lub wygenerować sobie własną bitwę, według własnego widzimisię. W kampanii stajemy po stronie tych dobrych, czyli dowodzimy oddziałami Imperium, natomiast w scenariuszach generowanych można już sprawdzić się w roli szalonych Orków. Szkoda, że twórcy gry zapomnieli o dumnych i zagadkowych Eldarach, szkoda że pominęli złowrogich Tyranidów.



Akcja kampanii toczy się na planecie Volistad, której sporą powierzchnię opanowali już Orkowie. Naszym zadaniem jest, korzystając z ograniczonych środków, odzyskać planetę dla chwały Imperatora. Planeta została podzielona na wiele rozmaitych obszarów o strategicznym znaczeniu, które przyjdzie nam kolejno odbijać. Każda z kontrolowanych przez gracza armii może w ciągu jednej tury wkroczyć na jeden z pobliskich obszarów. Jeśli ten obszar jest zajęty przez Orków, a najczęściej tak właśnie jest, następuje bitwa. Po zakończeniu każdej bitwy, zależnie od jej przebiegu, gracz otrzymuje punkty, odpowiadające punktom zasobów (resource points) zajętej prowincji. Za te punkty może zakupić nowe jednostki lub wydać je na reperację uszkodzonego sprzętu. Te punkty można też zbierać z tury na turę (na początku jest ich bardzo mało), by potem móc zakupić droższe, ale też efektywniejsze jednostki. Jednak żeby rozwinąć swą armię, musisz najpierw wydać punkty na dowódców. Im kosztowniejszy dowódca, tym więcej typów silniejszych jednostek może on mieć pod swą komendą, grupując je w cztery plutony. Oczywiście za jednostki także trzeba zapłacić.



Jedną z zalet FINAL LIBERATION jest spora liczba różnorodnych jednostek – ponad 70 przypada na każdą ze stron. Zarówno ludzie, jak i Orkowie posiadają jednostki piechoty, lotnictwo, transportery opancerzone, czołgi i potężne kroczące machiny bojowe – ludzkie Tytany i orkowe Garganty. Kampanię rozpoczynamy z dwiema kompaniami jednostek, włącznie z oddziałami taktycznymi i bronią ciężką, artylerią i transporterami. Jednak podczas kampanii, w miarę pokonywania kolejnych scenariuszy, jednostek przybywa.

W bitwie wygenerowanej możemy na początku ustalić liczbę punktów, za które będziemy kupować jednostki. W ten sposób od razu możemy stworzyć niezwykle silną armię, z Tytanami lub Gargantami w składzie. Można też wybrać jedną z rozlicznych map (pustynia, miasto, ruiny, fabryka itp.), określić cel działań (obrona strategicznego punktu, jego zdobycie, ewakuacja, pościg

itp.), stosunek sił i stronę mapy, z której będziemy nacierać. Co najważniejsze, w tej formie rozgrywki może wziąć udział aż czterech graczy, połączonych za pośrednictwem internetu, sieci lokalnej lub modemu (tylko dwóch + ewentualnie 2 komputerowych).

Sama bitwa dzieli się na tury, przy czym można wybrać dwa warianty – albo ruszamy się po kolei wszystkimi oddziałami naszej armii, a po nas przeciwnik, albo też ruszamy się jednym plutonem, na przemian z przeciwnikiem, czyli tak, jak ma to miejsce w systemie bitewnym. Każda jednostka ma określoną liczbę punktów akcji, które może zużyć na ruch lub na strzały. Jeśli jednak pozostawimy punkty na strzał, to w fazie ruchu przeciwnika, kiedy jakiś jego oddział wejdzie nam pod lufy, będziemy mogli do niego wygarnąć.





FINAL LIBERATION
EPIC 40000





Taktyka prowadzenia walki w dużej mierze zależy od mapy terenu i posiadanych przez nas oddziałów. Na obszarze zabudowanym tracą na znaczeniu jednostki ciężkie, które są zbyt powolne, a zyskuje piechota i lekkie pojazdy pancerne. Natomiast na odkrytym terenie potężne działa Gargantów czy Tytanów potrafią zlikwidować wroga znajdującego się niemal po drugiej stronie mapy. Zresztą i tak każdy w zasadzie scenariusz rozpoczyna się rozkładem sił na dwóch przeciwnych krańcach mapy i trzeba kilka tur poświęcić na zbliżenie się do przeciwnika. Piechotę można przewieźć transporterami lub, w oczekiwaniu na wroga, okopać. I często okazuje się, że jeśli nie musimy przeć do przodu, by wykopać wroga z umocnionych pozycji, to możemy poczekać, aż sam do nas przyjdzie i wykrwawi się na przygotowanej przez nas linii obrony. Ta taktyka jest skuteczna dzięki temu, że tracąc punkty akcji na ruch, traci się przy tym możliwość strzału. Tak więc, kiedy podchodzimy pod linię wroga, on wali do nas i w naszej turze i w swojej. Jedyną metodą jest wolny marsz zabezpieczony – w jednej turze przesuwamy tylko niektóre jednostki, a pozostałe nas osłaniają, i w następnej turze na odwrót – te, które nas wcześniej osłaniały pozostają w bezruchu, a przed nie wysuwamy te, które przedtem strzelały. Należy przy tym pamiętać, iż zasięg wszystkich broni jest całkiem spory i nawet zwykła piechota może nas sięgnąć, stojąc niemal ćwierć mapy dalej. Znaczącą rolę odgrywają tu samobieżne wyrzutnie rakiet i artyleria, które mają bardzo duży zasięg i mogą strzelać ponad wzniesieniami, korzystając z namiarów innych jednostek, które już wypatrzyły wroga. Wygodną opcją w grze jest możliwość podświetlania heksów, aby ukazywały zasięg ruchu lub strzału, dzięki czemu możemy lepiej gospodarować punktami akcji.



Ważną rolę w bitwie odgrywa morale, tracone wraz z każdym ubitym przez wroga oddziałem. Ale te same zasady dotyczą także przeciwnika. Kiedy morale jednostki jest zbyt niskie, zaczyna ona w popłochu uciekać i gracz na czas co najmniej jednej tury traci nad nią kontrolę. W kampanii można ten fakt wykorzystać i dysponując nawet słabszymi siłami, załamać wroga moralnie. Nie trzeba wszystkich wybijać do nogi, po prostu program uzna wtedy bitwę za wygraną.

Obserwacja lotów pocisków trochę obniża miodność bitwy. Każda tura trwa bardzo długo, przede wszystkim dlatego, że musimy oglądać tory lotu wszystkich pocisków, nawet tych, które spudłowały, co bynajmniej nie odbywa się w błyskawicznym tempie 7TH LEGION. Jeśli chodzi o oprawę gry, zarówno grafikę, jak i dźwięk należy uznać za przeciętną, jakkolwiek wszystkie jednostki zostały zrealizowane bardzo dokładnie na wzór oryginalnych modeli i figurek. Dobrze, że ściany budynków stają się przejrzyste, dzięki czemu nic nam nie ginie. Dźwięki bitewne Decybeliusz porównał do odgłosów robót drogowych – młot pneumatyczny, stukot baby, warkot koparki itp.

FINAL LIBERATION stanowi obowiązkową pozycję dla wszystkich fanów WH40K. Pozwala rozegrać pełną bitwę tanim kosztem, bo modele i figurki do systemu bitewnego potrafią kosztować nawet po kilkadziesiąt złotych za sztukę.

Hunter

SSI/Mindscape
DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM
OCENA: 7/10







„To, czego nie wyleczysz lekarstwem, wyleczysz żelazem, czego nie wyleczysz żelazem, wyleczysz ogniem, czego ogniem nie wyleczysz, za niewyleczalne uważać wypadnie."
Hipokrates

Złoty wiek świata Urak zakończył się dziesiątki lat temu. Siły Śmierci przez cały ten okres rosły w siłę, a teraz przygotowują się do ostatecznego uderzenia. Pozostałych siedmiu Lordów zdaje sobie sprawę z nadchodzącej burzy, ale czy będą w stanie zapomnieć o zniewagach i obrazach, zepchnąć na dalszy plan własną butę i dumę, zjednoczyć się i odeprzeć nadchodzące czarne chmury. Czy Cykl Życia będzie toczył się dalej, czy też był to ostatni obrót?

Tak w skrócie można przedstawić bieżącą sytuację panującą w świecie LORDS OF MAGIC. Zadaniem gracza jest oczywiście pokonanie Lorda Śmierci Balkotha i zachowanie naturalnego biegu Cyklu Życia. Nie jest to zadanie łatwe, gdyż po świecie, oprócz wojsk pozostałych Władców, włóczą się bandy renegatów. Na początku nie posiadasz nic poza namiastką surowców i przyboczną gwardią. Z tymi skromnymi siłami musisz odbudować swoją potęgę na tyle, by liczyć się w późniejszej walce z hordami umarlaków.

ŚWIAT JAKI JEST KAŻDY WIDZI

Pierwsze wrażenie po uruchomieniu LOM jest bardzo pozytywne. Śliczna szata graficzna, przypominająca trochę SETTLERS 2 (opis w SS'37) oraz nastrojowa muzyczka wytwarzają bardzo miłą atmosferę, która znacznie uprzyjemnia zabawę.

Na Urak istnieje 8 religii związanych z ośmioma rodzajami magii: Wody, Ognia, Powietrza, Ziemi, Porządku, Chaosu, Życia i Śmierci. Nieudolność kolejnych Lordów i knowania sił Śmierci doprowadziły świat na krawędź upadku. Wielkie Świątynie siedmiu pierwszych religii zostały opuszczone i obecnie mieszkają w nich poplecznicy Śmierci. Zadaniem siedmiu nowych Lordów jest przywrócenie chwały i blasku ich religiom oraz zepchnięcie Śmierci na jej miejsce w Cyklu Życia.

Urak jest światem magicznym, zamieszkanym przez ludzi, krasnoludy, elfy, gnomy, jaszczuroludzi i wiele innych fantastycznych ras. To właśnie przedstawiciele tych nacji zachęceni złotem, piwem i kryształami, wstąpią do armii, by w twoim imieniu przywracać ład i porządek na świecie. Ich sukcesy lub niepowodzenia wpłyną na twoją sławę, od której zależy czy zyskasz nowych popleczników i jak wielu ich będzie.

Twoim pierwszym zadaniem jest odnalezienie Wielkiej Świątyni i odbicie jej z rąk sług Śmierci. Jeśli ci się uda, poddani odzyskają wiarę w twoją Magię i wybudują ci w mieście warownię. Ponadto sława jaką zyskasz dzięki temu czynowi sprawi, że niektórzy ludzie porzucą swoje dotychczasowe życie i przybędą, by służyć pod twoimi sztandarami.

Centrum twoich włości stanowi miasto, w którym znajdują się: świątynia, tawerna, bazar i ratusz. Budowle te pozwalają na swobodną wymianę posiadanych surowców na inne, choć oczywiście taka zamiana kosztuje. Możesz również wpływać na swoją sławę organizując festiwale. Jeśli będziesz w prawdziwej potrzebie, możesz także błagać burmistrza o dotacje. Wiedz jednak, że nie przystoi to władcy twojego pokroju i na wieść o tym sława twoja zblaknie.

Kapłani ze świątyni, oprócz transformacji złota w kryształy, potrafią również leczyć rannych żołnierzy, a nawet odprawiać egzorcyzmy rozpraszające złe czary rzucone przez wrogów na ciebie lub twoich podwładnych.

Kiedy poddani wybudują ci warownię, zyskasz możliwość większego wpływu na sytuację panującą w mieście. Będziesz mógł lokować swoich popleczników w każdym z budynków, tworząc w ten sposób nowe źródła dochodów i zwiększając swą sławę. Ponadto zyskasz dzięki temu informacje o poczynaniach pozostałych Lordów i o ich sytuacji ekonomicznej.

W pobliżu miasta usytuowane są baraki, wieża magów i gildia złodziei. Za odpowiednią opłatą można w nich wynająć najemników, którzy będą pilnować porządku w twoich włościach, prowadzić badania nad nowymi zaklęciami, trenować nowe jednostki, a nawet pilnować twojego bezpieczeństwa. Zamiast płacić najemnikom, możesz wyszkolić swoich popleczników, ale wymaga to dużych nakładów.

ARMIA CZERWONA

Armie w Urak zorgaznizowane są w dość specyficzny sposób. Zgodnie z tradycją oddziały liczą po trzech żołnierzy, a żaden z Lordów, czy Mistrzów nie powinien dowodzić więcej niż trzema oddziałami. Ten ostatni zwyczaj jest dość anachroniczny i obecnie spotyka się armie składające się z więcej niż trzech oddziałów, a dowodzone przez tylko jednego Lorda lub Mistrza. Jednak nawet w tym przypadku armie dalej są zorganizowane w trójki.

Tytuł Mistrza otrzymują wszyscy, którzy ukończyli jedną z trzech szkół istniejących na Urak. Wojownicy przechodzą specjalne szkolenie w walce wręcz oraz w dowodzeniu innymi oddziałami. Magowie szkolą się w sztukach tajemnych i opanowują rzucanie różnego rodzaju zaklęć. Potrafią również opracowywać nowe czary, ale potrzebują do tego ciszy i spokoju, które mogą osiągnąć jedynie w bibliotece, pod warunkiem, że nie przebywa tam zbyt wielu innych magów. Złodzieje uczą się jak niezauważenie przekradać się przez tereny wroga i jak samemu wykrywać takich szpiegów. Ponadto ich szkolenie obejmuje chwytanie żywcem Mistrzów przeciwnika i poddawanie ich torturom w celu wydobycia informacji.

Tradycja nakazuje, by każdy z Lordów również wybrał jedną z profesji i przeszedł szkolenie. Każdy z Mistrzów i Lordów może przekazywać swoją wiedzę rekrutom. W tym celu musi spędzić czas w odpowiedniej szkole (wojownik – baraki, mag – wieża, złodziej – gildia) i sporządzić wskazówki, notatki i inne rzeczy pomocne w szkoleniu nowych oddziałów.

NA UDEPTANEJ ZIEMI

Bitwy są przeważnie jednym z ważniejszych elementów każdej strategii. Z tego powodu sposób ich przedstawienia oraz opracowanie systemu dowodzenia często stanowią o ostatecznej ocenie gier należących do tego gatunku.

W LOM bitwa toczy się w czasie rzeczywistym, ale wprowadzono rozwiązanie, które sprawia, że łatwo zamienić ją w pewnego rodzaju bitwę na tury.





Otóż możliwe jest zapauzowanie gry i wydanie nowych rozkazów! Daje to sposobność dokładnej oceny sytuacji na polu bitwy i niweluje przewagę jaką jest szybkość komputera. Połączenie zalet obu sposobów dowodzenia sprawia, że bitwy w LOM sprawiają wrażenie rzeczywistych, a sama gra nie nabiera cech zręcznościówki.

Szkoda, że gra nie uniknęła kilku denerwujących niedociągnięć. Pierwszy zarzut dotyczy braku możliwości rozstawienia swoich jednostek przed bitwą, gdyż robi to za nas komputer. Co prawda takie rozwiązanie jest przyjęte w wielu strategiach, ale wymaga ono zastosowania dobrych algorytmów. Tymczasem w LOM twoje oddziały często rozstawiane są na przeciwległych krańcach mapy. Ba, zdarza się, że jednostki z jednego oddziału rozmieszczone są w kilku różnych punktach. Skutek jest taki, że już na początku bitwy konieczne jest przegrupowanie sił. Dobrze jeśli komputer stwierdzi, że masz przewagę, gdyż wtedy nie atakuje, lecz ustawia szyki obronne i czeka na twoje natarcie. Gorzej jeśli uzna, że to on ma przewagę, bo wtedy możesz nie zdążyć przygotować się na odparcie ataku.

Zarzut numer dwa dotyczy wyglądu pola bitwy. Otóż pole walki nie zostało zbyt dobrze dopracowany i nienajlepiej widać rzeźbę terenu. Poza tym czasem ciężko jest zgadnąć, że na dany obszar jednostki nie mogą wchodzić.

Pierwsza bitwa wyglądała mniej więcej tak: większą część mojej strony mapy zajmował zielony teren, a moje oddziały stały po obu jego stronach (oczywiście żołnierze z dwóch moich jednostek byli rozdzieleni i znajdowali się po obu stronach „trawnika"). Chciałem podciągnąć resztę armii do przodu, a oddziały pomaszerowały... na boki mapy. Pech chciał, że komputer uznał iż ma przewagą i zaatakował. Jednostki stojące z przodu (1/3 armii) nie miały najmniejszych szans i błyskawicznie zostały wycięte. Dopiero marsz jednostek wroga naokoło „trawnika" uświadomił mi, że nie zawiniły złe algorytmy ruchu, lecz że po „trawniku" nie można było chodzić.



Trzeci zarzut dotyczy wycofywania się oddziałów z pola bitwy. Zdrowy rozsądek nakazuje zrobić w tył zwrot i wiać ile sił w nogach. Tymczasem w LOM jednostki uciekają w jakiś dziwny sposób, często kierując się w stronę przeciwnika.

Po czwarte i ostatnie – sposób dowodzenia oddziałami zdaje egzamin tylko w mniejszych bitwach. Na początku starcia wydawanie rozkazów nie sprawia żadnych trudności. Wybieramy oddział, wydajemy polecenie i wszystko gra. Schody zaczynają się, gdy bitwa rozpocznie się na dobre. Brakuje możliwości sprawdzenia, jaki rozkaz otrzymała dana jednostka, co utrudnia wprowadzanie zmian do poczynań podwładnych. Jest to tym ważniejsze, że jeśli cel ataku zginął, to żołnierze, którzy go atakowali, stoją, czekając na dalsze rozkazy. Jeśli w walce wręcz bierze udział kilka do kilkunastu istot, to da się to jeszcze zauważyć. Jednak jeśli w boju kłębi się ich kilkadziesiąt, to konia z rzędem temu, komu uda się kontrolować poczynania wszystkich swoich podwładnych, tak aby nie stali bezczynnie i aby bitwa nie przemieniła się w bezładną bijatykę.

LORDS OF MAGIC





KUPIĆ NIE KUPIĆ

Ciekawym rozwiązaniem są bardzo rozbudowane możliwości handlu z pozostałymi Lordami. W LOM można wymieniać się praktycznie wszystkim. Masz nadmiar jednostek, a potrzebujesz jakiegoś zaklęcia; a może szukasz artefaktu, a jedna z kopalni kryształów jest ci zbędna? Jeśli tak, to pozostaje tylko odnaleźć jakąkolwiek jednostkę innego Lorda i możesz przystąpić do targów. Oczywiście zamiast zwykłej wymiany możesz zrobić komuś prezent lub samemu zażądać daniny, choć ta ostatnia decyzją powinna być dobrze przemyślana.

WERDYKT

LORDS OF MAGIC jest grą niezwykle wciągającą. Dzięki rozbudowanej opcji multiplayer (kabel, modem, sieć lokalna, Internet) i wbudowanemu edytorowi map, zapewnia wiele godzin zabawy.

Jej mocną stroną jest kilka rozwiązań, które mogą służyć za przykład twórcom następnych podobnych strategii (rozwój jednostek, szkolenie przez Mistrzów, rozbudowany handel). Na szczególną pochwałę zasługuje system walki, który doskonale oddaje realizm bitwy (z prawie zupełną kontrolą jej przebiegu). Naprawdę szkoda, że nie uniknięto tych kilku niedociągnięć, gdyż poza nimi gra nie ma żadnych innych wad i mogłaby dostać nawet 8.

C(w)alineczka

Impressions/Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: -?
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC WIN'95 | Min. P75, 16 MB RAM

OCENA: 6/10











ROZDZIAŁ 4

Uwięzieni przez Lorda Cavertona, długo czekaliśmy na przybycie eskorty. Dni mijały, a my traciliśmy czas w więziennej celi. Jednak w końcu żołnierze przybyli i pod eskortą ruszyliśmy do Antary. Podróż nie trwała długo, gdyż już na pierwszym postoju przyszedł nam z pomocą Raal, unieszkodliwiając strażników usypiającymi strzałkami. Czym prędzej oddaliliśmy się od obozowiska i zaczęliśmy naradę. Raal przekazał Kaelyn, że w Ringewood dzieją się dziwne rzeczy i że zniknął jej ojciec. Nie zdziwiliśmy się zbytnio, gdy nasza towarzyszka zdecydowała się opuścić nas i wrócić do domu. Włochaty brat oczywiście zaoferował jej swoją pomoc i w ten sposób zostaliśmy tylko w dwójkę.

W pobliżu spotkaliśmy handlarza, który poinformował nas, że syn aktorki występującej w Isten wstąpił do Shepherdów. Było to strasznie daleko, ale nie mieliśmy wyjścia i po kilka dniach marszu dotarliśmy na miejsce. Co prawda, na początku mieliśmy trudności z dostaniem się na przedstawienie, ale w końcu udało nam się wygrać bilety od Lorda Lightona. Aktorka powiedziała nam, że jej syn odszedł od Shepherdów i przystąpił do Dzieci Henne. Obecnie przebywa on w Durst, w tamtejszej świątyni. Serdecznie podziękowaliśmy Marii za miłą rozmowę i udaliśmy się w drogę do Durst.

Kiedy dotarliśmy na miejsce, okazało się, że cała nasza podróż na północ była bezcelowa. Jhana, która zajęła miejsce Simona, powiedziała nam, że już jakiś czas temu został on przeniesiony, gdyż Shepherdzi mścili się na nim za jego odejście. O aktualnym miejscu jego pobytu wiedział jedynie Fellich Marr. Nie mieliśmy wielkiego wyboru i po krótkim odpoczynku w tawernie ruszyliśmy na południe.

Podróż zajęła nam kilkanaście dni, ale w końcu dotarliśmy do Ticoro. Przez cały ten czas nie udało nam się wymyślić żadnego sposobu na niezauważone wejście do miasta, ale bogowie się do nas uśmiechnęli – brata Marra spotkaliśmy przed bramami miasta. Fellich poinformował nas, że Simon został przeniesiony do Ravenne, gdzie uczestniczy w budowie nowej świątyni. Nie chcąc tracić więcej czasu, bez zwłoki udaliśmy się w dalszą drogę. Po kilku następnych dniach marszu, podczas którego spotkaliśmy kuriera z rasy TrKaa, stanęliśmy przed chatą Simona. Niestety, czekała tu na nas bardzo niemiła niespodzianka. Kiedy tylko zapukaliśmy do drzwi, nie wiadomo skąd wypadli cesarscy żołnierze i dzięki przewadze zaskoczenia prawie udało im się nas pojmać. Po wygranej walce przeszukaliśmy dom Simona, ale znaleźliśmy w nim tylko list wzywający go do Levosche. Mimo zasadzki musieliśmy pójść tym tropem, ale tym razem zachowaliśmy dużo większą ostrożność. Co prawda okazała się ona niepotrzebna, ale lepiej dmuchać na zimne.

Simon powiedział nam wszystko, co wiedział o Shepherdach. Najważniejsza była informacja o położeniu ich kwatery głównej, która znajdowała się w jaskiniach na północ od Ticoro. Żeby się tam dostać, trzeba było mieć medalion Shepherdów, ale na szczęście Simon zakopał swój w ogródku. Podziękowaliśmy mu za pomoc i pomaszerowaliśmy do Ravenne, gdzie wykopaliśmy medalion. Następnie udaliśmy się na północ i po krótkich poszukiwaniach odnaleźliśmy kamienne drzwi. Dokładnie obejrzeliśmy medalion, nałożyliśmy go na kamienny bolec i korzystając z informacji wyrytych na jego odwrocie oraz na lasce pasterza, otworzyliśmy wejście do jaskiń. Z ręką na mieczu i pochodnią w drugiej ręce ostrożnie weszliśmy w głąb gór.

ROZDZIAŁ 5

Kaelyn wraz z Raalem również nie mieli łatwego zadania. Cały czas musieli unikać patroli Shepherdów, których głównym celem było mordowanie Grrrlf. Mimo tych trudności, po długim marszu przez góry dotarli wreszcie w okolice Durst. W wiosce jeden z mieszkańców poprosił ich o uratowanie syna, który udał się na północ i do tej pory nie wrócił. Jak się okazało, został napadnięty przez ogniste wilki i pomoc nadeszła w ostatniej chwili. W podzięce za ocalenie życia syna, ojciec podarował im księgę, która wywołała całe to zamieszanie.

Kaelyn nie chciała tracić więcej czasu, więc natychmiast ruszyli w dalszą drogę. Na północ od Darvi spotkali stado Raala. Krrrfrrrlaak ostrzegł ich przed dziwnymi stworami włóczącymi się po lesie, więc dalszą drogę odbyli z najwyższą uwagą. W chacie Kaelyn znalazła list, w którym ojciec informował ją, że przebywa w jaskini, w górach na północy doliny. Ostrożnie przeszli przez las i po krótkich poszukiwaniach znaleźli wejście do groty, a chwilę później Kaelyn ściskała już Garvina.

Ojciec poinformował ją, że stwory pochodzą z równoległego świata, Etherea, będącego źródłem energii magicznej. Z niewiadomych przyczyn Wraithy nie rozpłynęły się po kilku dniach, lecz utrzymują się przy życiu, żywiąc się duszami spotkanych ludzi i Grrrlf. Okazało się również, że Garvin był kiedyś magiem, ale zrezygnował ze swych talentów, gdyż w jednym z eksperymentów przypadkowo okaleczył żonę. Niestety, nie udało mu się odwrócić zmian i by skrócić jej męczarnie, podał jej truciznę. Obecnie wykorzystując swoje dawne umiejętności opracował zaklęcie, które wzmocni broń i pozwoli przerwać otoczkę chroniącą Wraithy.

Dzielna dwójka bez wahania udała się w las i po zaciętej walce pokonała wszystkie stwory. Kaelyn była jednak zbyt wstrząśnięta faktami, o których się dowiedziała, i nie chciała dłużej zostać, tak więc po krótkim odpoczynku ruszyli w dalszą drogę.

ROZDZIAŁ 6

Penetrując groty Shepherdów znaleźliśmy naskalną mozaikę. Początkowo nie mogliśmy odkryć, w jakim celu została tam umieszczona, ale kiedy osłoniliśmy świeczkę znalezionym kloszem, wszystko stało się jasne. Wcisnęliśmy 4 podświetlone kamyczki i w ten sposób otworzyliśmy ukryte drzwi. W drugiej części jaskiń spotkaliśmy przywódcę Shepherdów. Gar Warren oczywiście nie spodziewał się nas i dzięki zaskoczeniu udało nam się go obezwładnić. Mając nóż na gardle, wyśpiewał wszystko co wiedział. Dowiedzieliśmy się, że to Shepherdzi porwali Cesarskiego Małżonka, aby wymóc na Cesarzu pomoc wojskową przeciwko Grrrlf. Jednak ostatnio jedna z ich towarzyszek, mag Magis, okazała się zdrajczynią i pomogła porwać Małżonka po raz drugi, tym razem na zlecenie niejakiego Kahletha. W czasie naszej rozmowy Magis została pojmana i przyprowadzona przed oblicze Gara Warrena. Jednak Shepherdzi nie docenili jej, dzięki czemu zdołała się uwolnić i zaatakowała nas. Chwilę później w grotach pojawili się cesarscy żołnierze. Przywódca Shepherdów uciekł, korzystając z zamieszania, a my nie czekając na rozwój sytuacji podążyliśmy za nim.

Niestety, zgubiliśmy go w plątaninie korytarzy i naszym jedynym tropem pozostało imię Kahleth.

Wędrując od wioski do wioski, rozpytywaliśmy mieszkańców i szczęście w końcu uśmiechnęło się do nas. W Ganath właściciel tawerny znał Kahletha, ale początkowo nie chciał z nami o nim rozmawiać. Dopiero kiedy William prawie pokonał go na rękę (wypicie Halden's Brew było trochę nie fair, ale przyniosło zamierzony skutek), skierował nas do Lokatha przebywającego obecnie w Choth.

Lokath sprawdził nasze referencje, wyzywając nas na pojedynek. Mimo naszej wygranej, postanowił poddać nas drugiej próbie. Naszym zadaniem było dostarczenie zaopatrzenia ich towarzyszom przebywającym w Imazi. Dopiero kiedy wykonamy to zadanie, okażemy się godni przystąpienia do drużyny Kahletha.

tego zbyt chętna, ale Raal zgodził się, gdyż ujęło go przywiązanie kobiety do tradycji. Jhana pobłogosławiła ich i poszli do lasu. Zgodnie ze wskazówkami Jhany okopali drzewo i podlali je wodą Senaedrin. Dopiero kiedy drzewo było już bezpieczne, Phoebe zgodziła się wrócić do wioski. W świątyni poinformowali Jhanę, że Chunanka została uratowana i... nieoczekiwanie otrzymali błogosławieństwo całej Trójcy! Pokrzepieni, natychmiast udali się w dalszą drogę.

Niestety, nie wiedzieli, że uciekając paliliśmy za sobą wszystkie mosty i szli prosto do Korus Landing. Kiedy dotarli do spalonego mostu, musieli zawrócić i stracili kilka dni na dotarcie do Camille. Tam okazało się, że ścigający nas najemnicy ukradli przewoźnikowi łódź i przebycie rzeki w tym miejscu również jest niemożliwe. Rozmowa z Pamelą dała im cień nadziei, więc natychmiast udali się do Eastbank. Mag Stephen zgodził

przykuł obraz przedstawiający bestię, która zaatakowała nas na plaży. Autor płótna, Perdugo, wyjaśnił, że opis bestii podał mu Farrel. Ten z kolei wyjaśnił, że życie uratował mu Bryce, mag Shepherdów. Jednak zamiast zabić bestię, okiełznał ją w jakiś sposób i wysłał na Ziemie Zniszczone. Był to ciekawy trop, ale najpierw postanowiliśmy spróbować w Nathby i po kilku dniach byliśmy na miejscu. Okazało się, że zarówno kapitan, jak i jego pierwszy oficer przeżyli katastrofę. Od Poula dowiedzieliśmy się, że Gregor miał przyjaciółkę o imieniu Misha, mieszkającą w Beluckre. Nie wiedzieliśmy, ile czasu nam zostało, więc udaliśmy się tam bez zwłoki. Misha zgodziła się podzielić informacjami o Gregorze, ale w zamian musieliśmy dać jej Sencream. Miejscowy sklepikarz zgodził się przyrządzić tę substancję jeśli tylko dostarczymy mu wszystkie składniki. Zajęło nam to kilka dni, ale w końcu mieliśmy

rium znajdowało się w górach na zachód od zamku, ale przed udaniem się tam przeszukaliśmy jeszcze ciało pokonanego pirata. Jedyną ciekawą rzeczą był list od Srebrnego Jastrzębia, rozkazujący mu wyeliminować Selanę i Bryce'a.

Mając nadzieję, że uda nam się zdążyć przed mordercami, bez dalszej zwłoki poszliśmy do warsztatu maga. Znaleźliśmy tam jego pamiętnik, z którego wynikało, że zamach na Cesarza był zemstą na Cieniach za zakaz prowadzenia prac nad podróżami przez Ethereę. Co ciekawe, osiągnął on sukces w tej dziedzinie, dzięki opracowaniu zaklęcia chroniącego podróżnych przed stworami z tamtego świata. W pamiętniku znaleźliśmy też zapiski z kolejnych prób przywołania Wraitha, które na pewno okażą się bardzo pomocne. W komnacie maga zaczynał się tunel prowadzący na zachód, a ponieważ nigdzie nie było Bryce'a, więc podążyliśmy tym śladem.

BETRAYAL IN ANTARA

W Imazi szef najemników wyjaśnił nam, że musimy czekać razem z nimi, aż Lord Garson podda się. Jedynym możliwym sposobem zdobycia rezydencji byłoby wykopanie tunelu, ale żaden z najemników nie ma odpowiedniego doświadczenia w miał dziedzinie. Słysząc o tunelu, przypomnieliśmy sobie o Montari. W końcu oni też nie przepadali za Garsonem, a rycie tuneli to dla nich bułka z masłem. Dotarcie do jaskiń zajęło nam kilka dni, ale było warto. Chee z ochotą zgodził się pomóc w „przeprowadzce" Lorda Garsona i natychmiast wysłał drużynę kopaczy. My również musieliśmy wracać do Imazi, więc podziękowaliśmy za współpracę i opuściliśmy podziemne miasto. W Imazi Birge pochwalił naszą inicjatywę i z odpowiednim raportem wysłał nas do Lokatha. Ten po przeczytaniu pisma dał nam przepustkę do obozu Kahletha.

Szef najemników miał dla nas nową misję do wykonania. Mieliśmy dostarczyć grupie jego podwładnych, przebywającej na północ od Torlith, wywar umożliwiający chodzenie po bagnach i razem z nimi eskortować pewną osobę. Oczywiście zgodziliśmy się i natychmiast ruszyliśmy w drogę. Najemników spotkaliśmy nad rzeką, na brzegu bagien. Wręczyliśmy im wywar i razem udaliśmy się do chaty stojącej na bagnach. Nasze domysły okazały się słuszne i w środku znaleźliśmy Cesarskiego Małżonka! William (z moją pomocą) wystraszył naszych towarzyszy, a ja usunąłem zaklęcie snu, które rzucono na więźnia. Nie czekając na powrót najemników, udaliśmy się do Antary.

ROZDZIAŁ 7

W tym czasie Kaelyn z Raalem pokonali już Wraithy i zaczęli poszukiwania naszej trójki. Na pierwszy nasz ślad natrafili w Durst, gdzie najemnik na emeryturze opowiedział im o pościgu i walce, jaka odbyła się w lesie na zachód od wioski. Jhana podała im kilka nowych szczegółów oraz poprosiła o uratowanie Chunanki, która udała się do lasu ratować rodzinne drzewo. Kaelyn nie była do

się pomóc przekroczyć im rzekę, jeśli tylko umówią go na randkę z Pamelą. Dla Kaelyn nie było to większym problemem i wkrótce stanęli w Everton. Tam upewnili się, że podążają za nami, więc bez zwłoki ruszyli do przejścia przez góry. Spotkaliśmy się niedaleko od wąwozu. Niestety, najemnicy okazali się szybsi i przejście do Antary było już silnie strzeżone. Na szczęście Raal wpadł na pomysł, jak ich wykurzyć, więc umówiliśmy się, że opuścimy kryjówkę, gdy tylko usłyszymy wybuchy, a spotkamy się u bram Antary.

Bogowie nam sprzyjali i wszystko poszło według planu, tak że kilka dni później witaliśmy się u wrót stolicy. Chwilę szczęścia zmąciło jedynie odejście Raala, który wrócił do swego stada.

Oczywiście, nie ominęły nas przesłuchania, ale nasze wyjaśnienia były przekonujące i zostaliśmy zwolnieni. Z radością uczestniczyliśmy w ceremonii zaślubin, gdy nagle... Cesarski Małżonek padł bezwładny na podłogę, a z jego ciała wydobył się Wraith!!! Taki sam jak te, z którymi walczyli Kaelyn i Raal. Zaatakował on Cesarza, ale na drodze stanęła mu jego córka. Po chwili i ona leżała bez ruchu na posadzce, a Wraith zaatakował po raz trzeci. Jednak tym razem Cienie, strażnicy Cesarza, byli przygotowani. Wraith widząc bezcelowość dalszych prób uciekł z pałacu, a my... zostaliśmy ponownie aresztowani.

ROZDZIAŁ 8

Przesłuchanie prowadzone przez Cienie potwierdziło naszą niewinność i wyjawiło, że walczyliśmy już z takimi stworami. Cesarz natychmiast wezwał nas do siebie, prosząc o informacje oraz o pomoc. Oczywiście wyznaliśmy wszystko, co wiedzieliśmy. William zaproponował, byśmy zaczęli poszukiwania w Nathby i... w ciągu godziny byliśmy w siodle. Po kilku dniach jazdy dotarliśmy do Brelandu. Tam żołnierze zabrali konie, a my pieszo udaliśmy się do Nathby.

Po drodze zatrzymaliśmy się w gospodzie w Knightridge, gdzie mój wzrok

krem. Misha powiedziała nam, że Gregor wynajmował pokój w gospodzie w Havesly i dała nam nawet klucz do pokoju, który Gregor zostawił zanim udał się w podróż. Serdecznie jej podziękowaliśmy i natychmiast ruszyliśmy do Havesly.

Pamiętając o zasadzce w Ravenne, najpierw pokręciliśmy się po mieście, ciągnąc za język mieszkańców. Od bankiera dowiedzieliśmy się, że Lord Sheffield założył drugie konto, ale wszystkie polecenia przynosi posłaniec. Latarnik powiedział nam o sekretnym wejściu do latarni. Znaleźliśmy tam dokumenty świadczące, że ktoś nauczył się podrabiać podpis Lorda i że korzystając z tego prowadzi jakieś tajemnicze interesy. Jednak największych rewelacji dostarczył pamiętnik Gregora. Wynikało z niego, że Sheffield związał się z Shepherdami i uczestniczył w porwaniu Cesarskiego Małżonka. Postanowiliśmy natychmiast wyjaśnić tę kwestię i udaliśmy się do zamku.

ROZDZIAŁ 9

Nieoczekiwanie przed bramą nie było straży, a na dziedzińcu leżały martwe ciała. Sądząc po ranach, wyglądało to na atak piratów, co potwierdziła wizyta w zamku. Po komnatach poruszaliśmy się z największą ostrożnością, ale nigdzie nie mogliśmy znaleźć ani Lorda, ani Selany. Wejście do podziemi blokowała gruba krata, a jej zamek oparł się naszym wysiłkom. Poszukiwania klucza trwały dosyć długo, ale w końcu znaleźliśmy go w komnacie narzeczonej Williama. W piwnicach jedna ze ścian była wyburzona, a tunel prowadził do sieci jaskiń – to tak piraci dostali się do środka. W jednej z grot zauważyliśmy Sheffielda pojedynkującego się z piratem. Na szczęście Lord wygrał i mogliśmy wyjaśnić z nim wszystkie nasze wątpliwości.

Okazało się, że to Selana, zadufana we własny intelekt, na własną rękę nawiązała współpracę z piratami i Shepherdami. Jednak uparcie wypierała się kontaktów z Brycem, więc musieliśmy porozmawiać z nim osobiście. Jego laborato-

Tunel doprowadził nas na Ziemie Zniszczone, gdzie po długich poszukiwaniach znaleźliśmy ukryte laboratorium. Nieoczekiwanie zastaliśmy przykutych do ściany obok wejścia Sheffielda i Selanę, ale nie mieliśmy czasu ich uwolnić, gdyż zaatakował nas mag i jego bestie. Z wielkim trudem udało nam się go pokonać, w czym miałem, nie chwaląc się, olbrzymią zasługę. Ciężko ranny Bryce uciekł do swojego laboratorium, a my po uwolnieniu więźniów pobiegliśmy za nim. Umierający Bryce nie powiedział nam niczego nowego i wkrótce skonał, do końca pełen nienawiści. Korzystając z jego notatek, zacząłem przywoływać Wraitha. Wrzuciłem do kotła Senwater, pióro TrKaa, Hardening Fluid, Talicor Dust oraz Nudberries i rozpocząłem inkantację. Po chwili Wraith pojawił się! Niestety, nie mieliśmy broni, którą moglibyśmy go zranić, więc musieliśmy pertraktować. Po długich targach stwór zgodził się uwolnić dusze Aurory i Jej Małżonka w zamian za dwie inne dusze oraz obietnicę, że już nigdy więcej nikt go nie przywoła. Zapadło milczenie, które przerwała zgoda Sheffielda i jego córki. Czuli się oni częściowo odpowiedzialni za tę tragedię i dlatego postanowili oddać własne życie, by ocalić honor rodu Sheffieldów. Wraith dotrzymał słowa i uwolnił dusze Małżonków, a ja spaliłem notatki Bryce'a.

Po długiej podróży dotarliśmy do Antary, akurat na czas zaślubin. Na uroczystości odgadliśmy wreszcie, kto stał za całą tą intrygą. Srebrnym Jastrzębiem był opat zakonu Henne, brat Fellich Marr! Niestety, nie mieliśmy wystarczających dowodów jego winy, więc pozostaje nam pilnować go i czekać na sposobną okazję...

C(w)alineczka

Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,oo
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 60, 16 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 8/10









Wszyscy, którzy mieli kłopoty z ukończeniem DARK EARTH, mogą teraz odetchnąć z ulgą.

KLĄTWA

Budzisz się w łóżku obok Kalhi. Po krótkiej rozmowie podnieś szablę opartą o skrzynię i załóż strój Strażnika Ognia. Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Spotkasz tam Zeda, który powie ci, żebyś poszukał Phrovosta Dhorkana. Wejdź drzwiami, przed którymi stoi strażnik, to na lewo od pokoju, z którego wyszedłeś. Porozmawiaj z Dhorkanem – rozkaże ci stanąć na straży przed Świątynią.

Na górze poćwicz z Phedorią i Zedem. Podnieś topór oparty o jedną ze ścian, zejdź po schodach i na dole porozmawiaj z Teskinem i Garnem. Wyjdź przed budynek, zobaczysz tam Lory rozmawiającą z twoim ojcem Rylsadharem.

Po skończonej rozmowie możesz pójść za swoim ojcem do jego domu, ale wtedy każe ci on wrócić na posterunek. Wejdź więc do Świątyni i pogadaj z Zedarem. Zajmij miejsce po drugiej stronie drzwi i wyjmij szablę. Usłyszysz jakiś hałas za drzwiami – otwórz je. Po krótkiej walce z zabójcą zostaniesz zatruty Czarną Zgnilizną.

Kiedy ockniesz się w szpitalu, zostaniesz zaatakowany przez strażnika. Przebiegnij do sąsiedniego pomieszczenia i podnieś nóż, przy pomocy którego łatwiej pozbędziesz się natręta. Przeszukaj zwłoki i zabierz topór.

ODSZUKANIE RYLSADHARA

Thanandar, uzdrowiciel, opowie ci o truciźnie, jaka dostała się do twojego organizmu i nakaże ci odnaleźć ojca. Ten podobno wie coś na temat krypty, w której ma znajdować się lekarstwo na Czarną Zgniliznę. W sali, w której zabiłeś strażnika (to laboratorium Thanandara), przeszukaj szafki i zabierz butlę. Wyjdź na zewnątrz i wejdź w drzwi znajdujące się obok. W ten sposób trafisz do domu ojca. Porozmawiaj z nim. Powie, że pomoże ci, jak tylko skonsultuje się z Dhorkanem. Weź flakon z półki i zajrzyj pod łóżko. Znajdziesz tam pergamin. Przeczytaj go.

Wyjdź z domu ojca i wejdź schodami na górę. Skieruj się do Świątyni i wejdź do pomieszczenia, którego wcześniej strzegłeś. Po schodach wejdź na górę i wejdź w drzwi na lewo. Porozmawiaj z bibliotekarzem Sesekhanem. On także powie ci o krypcie. Przeszukaj półki i użyj pergaminu, aby otworzyć dziwny zamek. Z ukrytej szuflady weź klucz. Teraz przeszukaj piecyk obok drzwi i zabierz z niego Lustro z Dołu (to kompakt, ale nasi bohaterowie są niezbyt ograni ze sprzętem Hi–Fi). Pokaż oba przedmioty Sesekhanowi. Poleci ci on odszukać Bandora, Mistrza Budownictwa, mieszkającego w swoim pałacu.

Po wyjściu na plac, skieruj się do pałacu. Porozmawiaj z Teskinem i Garnem. Powiedzą ci, abyś udał się do Dhorkana. Podnieś pustą butelkę ze skrzyni, która znajduje się w lewym rogu pomieszczenia. Napełnij butelkę wodą z dzbanka na stole. Wejdź schodami i udaj się do swojej sypialni. Porozmawiaj z Kabakiem. Zapytaj go o ojca, po czym wyjdź i udaj się do pokoju Dhorkana. Porozmawiaj z Phrovostem; okaże się, że nie widział twojego ojca. Zejdź na dół do więzienia, zabij strażnika i zabierz jego topór oraz klucz. Kluczem otwórz celę, w której zamknięta jest Kalhi.

NIŻSZE MIASTO

Do Niższego Miasta można dostać się na dwa sposoby. Po pierwsze, można podejść do strażnika pilnującego platformy i zabić go, po czym opuścić się na windzie. Po drugie, można przechytrzyć strażnika. Zważywszy na fakt, że strażnik jest uzbrojony w Spitroda i wie jak się nim posługiwać, nie polecam pierwszej metody.

Po wyswobodzeniu Kalhi i rozmowie z nią, wejdź po schodach na górę i udaj się do drzwi naprzeciwko. Znajdziesz się w wieży Bogdarana. Znajdź go i postrasz trochę, to nie będzie z nim żadnych kłopotów. Z książki na półce zabierz klucz. Zejdź na dół i w sąsiednim pomieszczeniu otwórz kluczem skrzynię. Zabierz z niej strój Bogdarana oraz dwie miedziane tabliczki oraz dziewięć bojlerów (dobra, tutaj to ja nie jestem za bardzo ograny z ich sprzętem).

Daj Kalhi wyjęty ze skrzyni strój; przebierze się w niego i bezpiecznie przeprowadzi cię aż do platformy dającej dostęp do Niższego Miasta. Kiedy już odciągnie strażnika, będziesz mógł spokojnie zjechać na dół.

ARMAL SADAK

Idź za Kalhi do domu Danry'ego; jest tuż za rogiem. Porozmawiaj z nim o swojej chorobie. Skieruje cię do Armaka Sadaka, który rządzi miastem. Przy okazji wiedz, że jeżeli kiedykolwiek jakaś z twoich broni (białych, Danrys nie umie naprawiać gunów) trochę się zniszczy, możesz poprosić go o naprawę. Wystarczy, że pokażesz mu sprzęt, odpalisz ostrzałkę i Danrys zrobi co trzeba.

Weź ze stołu siekierę. Porozmawiaj z Kalhi, postaraj się ją uspokoić. Wyjdź na dwór i pogadaj z kaleką, Kuberem. Jeśli udasz się pasażem na skrzyżowaniu w prawo, spotkasz Dostawczynię (Provider woman). Sprzeda ci żarcie, które przywróci ci siły utracone w wyniku ran odniesionych w walce. Skieruj się na skrzyżowaniu w lewo i przejdź przez wiszący most. Porozmawiaj z kolejną panną. Spytaj ją o Sadaka, a ona poradzi ci, abyś poszukał Delii w Nocnym Klubie. Tylko Delia może ci pomóc skontaktować się z Armalem Sadakiem.

Wejdź do Nocnego Klubu, tuż obok Scavengera. Hmmm... ładnie tu. Pogadaj z barmanem, Maorem. Podnieś pełną tykwę ze stołu. Idź do garderoby. Wypytaj Delię o Armala Sadaka. Daj jej Lustro z Dołu. W zamian otrzymasz hasło, dzięki któremu dotrzesz do Armala Sadaka. Wyjdź i skieruj się w lewo. Idź ścieżką i skieruj się w prawo. Ujrzysz domek na łodzi. Wejdź i porozmawiaj z facetem przy stole do gry w Yonga. To właśnie Armal Sadak. Jeśli z nim zagrasz, możesz uzyskać parę informacji. Twoją stawką w grze musi być jakaś broń (a Armal Sadak jest wybredny, nie przyjmie używanej ani uszkodzonej, połakomi się tylko na nową). Grać możesz dotąd, dopóki Sadakowi się nie znudzi. Pokonać go nie jest łatwo. Staraj się zająć naroża planszy, a tym samym jej przekątne. Jeśli wygrasz z nim dwa razy, opowie ci, gdzie znaleźć Konkalites, i o spisku Sordosa, Dhorkana i jeszcze kogoś, kto za nimi stoi. Gra jest trudna. Pamiętaj, żeby save'ować przed każdą grą.

Wróć do Wyższego Miasta i udaj się do Świątyni. Stań przed maszyną. Wdrap się po drabinie. Skorzystaj z metalowej płytki będącej kluczem. Przełącz dźwignię z boku maszyny, to otworzą się drzwi. Wejdź do pokoju i obejrzyj czerwoną dziurkę od klucza pod kryształem. Znajdziesz tam Thanandara, zabij go i zabierz wszystko. Wyjdź na zewnątrz i idź do Świątyni. Idź do pomieszczenia z kryształem i użyj czerwonego klucza. Otworzy

DARK EARTH

się wejście do krypty, wejdź do tam i dotknij światła. Oops, nie wyleczyło cię...

Wejdź do Niższego Miasta i zejdź do ścieków (naprzeciwko łodzi Sadaka). Wal do przodu, załatwiając po drodze strażników, na schodach nagraj stan gry i obejrzyj film przedstawiający dowódcę Konkalites. Po obejrzeniu filmiku przedstawiającego miłego szefa paczki, załatw jednego strażnika, dalej dwóch następnych i przeszukaj pudła z prawej strony. Znajdziesz tam metalową rączkę. Wejdź na most z lewej strony i zabij wielkiego gościa. Zabierz mu klucz, otwórz nim bramę. Spotkasz Zeda i, niestety, będziesz musiał go zabić. Teraz wejdź przez drzwi, przed którymi stali dwaj strażnicy. Gdy zobaczysz Sordosa, załatw go i przeszukaj jego zwłoki oraz pomieszczenie. Kluczem znalezionym przy jego ciele otwórz skrzynię. Weź z niej dokument i przeczytaj go. Zabierz też (o ile nie zrobiłeś tego wcześniej) plany miotacza ognia i idź z nimi do Danrysa. Daj mu szkic broni i metalową rączkę, to obieca zrobić dla ciebie miotacz ognia.

Idź do biura Dhorkana w pałacu. Spotkasz Phedorię – pokaż jej dokument znaleziony u Sordosa. Kiedy wtargniecie do pokoju zdrajcy, zobaczysz tylko, jak ucieka. Przeszukaj biurko Provosta (lewą i prawą szufladę), aby znaleźć fiolkę i sztylet Dorkana. Na ścianie, przez którą uciekł Dorkan, znajdziesz ukryty mechanizm. Użyj na nim sztyletu i ruszaj w pościg. Wyjdziesz w Niższym Mieście. Pójdź do Danrysa, pogadaj z nim, potem do Armala Sadaka i pograj z nim w Yonga tak długo, aż wygrasz od niego dwa magazynki do karabinu maszynowego. Więcej nie będzie chciał z tobą grać.

Wyjdź z łodzi Armala i wejdź do wieży znajdującej się naprzeciwko. Powalcz z facetem atakującym Kalhi (za to dostaniesz od niej broń) i idź do Danrysa, który da ci gotowy już miotacz ognia. Wracaj do Wyższego Miasta i w Świątyni udaj się do miejsca, gdzie znalazłeś wejście do krypty. Thanandar cię zaatakuje i ucieknie. Pójdź za ojcem do krypty, niestety, zobaczysz przykry widok.

KRYSZTAŁOWY KLUCZ

Idź do Lory. Pójdź za nią do jej pokoju w Świątyni. Dostaniesz pierwszą część kryształowego klucza. Po rozmowie z kapłanką wyjdź ze Świątyni; zobaczysz jak bestie ciemności zaczynają atakować miasto. Jeśli chcesz, możesz zejść na dół do mieszkania swego ojca. Zobaczysz, jak dwóch strażników załatwia ożywionego trupa. Zabij ich i zabierz im broń. Idź przed Pałac Budowniczych. Porozmawiaj ze strażnikiem do momentu, gdy wyzna ci, że jest głodny. Daj mu rybę znalezioną w siedzibie Konkalites, a potem pełną tykwę. Zwali się na ziemię, nieprzytomny (można go też zabić, ale bez przesady). Pociągnij dźwignię znajdującą się w windzie, to wjedziesz na górę, gdzie spotkasz dwóch gości. Porozmawiaj z nimi. Okaże się, że są oni strasznymi tchórzami i nie powiedzą, który z nich jest Bandorem. Weź więc rysunek ze stołu i przyłóż go do ognia. Dokument ten jest bardzo ważny dla Bandora. Jeden z leszczy pęknie, a gdy pokażesz mu część klucza otrzymaną od Lory, da ci drugi fragment. Jeżeli chcesz się trochę podleczyć, pobaw się trochę statuetką smoka obok Bandora. Na stole z lewej strony Bandora otworzy się skrytka, z której będziesz mógł wziąć fiolkę. Pójdź na dół i porozmawiaj z Danrysem. Szukając Kalhi, udaj się przed Nocny Klub i porozmawiaj z nią. Dostaniesz trochę jadła. Wejdź do środka, napełnij tykwę za ladą, weź też mięso i miskę jedzenia, porozmawiaj z Delią.

Idź do miejsca, gdzie wcześniej uratowałeś Kalhi. Tam znajdziesz Dhorkana – zabij go i zabierz mu płytkę z przeszłości, monetę, kawałek klucza i miecz. Płytkę użyj do otworzenia drzwi, to znajdziesz się w bunkrze. W rogu znajdziesz nieznany ci przedmiot – podnieś go. Uruchom projektor holograficzny. Za pierwszą komorą sypialną z lewej strony znajdziesz też najlepszą broń w całej grze – karabin maszynowy. Żeby go podnieść, musisz stać skierowany w lewą stronę. Amunicję lepiej zachowaj na finałowe spotkanie z Thanandarem.

Idź do Danrysa i pokaż mu nieznany przedmiot. Powie ci, abyś poszedł do Bogdarana.

NIEZNANY PRZEDMIOT

Wróć do Wyższego Miasta i idź do pałacu. Zabij strażnika i zabierz mu Spitroda. W swoim pokoju porozmawiaj z Kabakiem i idź do wieży, w której mieszka Bogdaran. Pokaż mu nieznany przedmiot, postrasz go (tryb walki może w tym pomóc) i daj mu go. Wyjdź na chwilę z pomieszczenia, a kiedy wrócisz, Bogdaran powie, że jest skłonny ci pomóc, jeśli przyprowadzisz mu Delię. Tłusty perwers. Idź więc po nią.

Porozmawiaj z dziewczyną ukrywającą się we własnej garderobie i odeskortuj ją na górę. Po drodze będziesz musiał zabić Maora i dwa (zazdrosne?) potwory – jednego przy platformie, drugiego w pałacu. Kiedy przyprowadzisz dziewczynę Bogdaranowi, opowie ci o przedmiocie. Okaże się, że jest to bardzo silny ładunek wybuchowy.

Jeśli chcesz, możesz pójść do więzienia, zabić strażnika i zamkniętego w środku zabójcę. Ja chciałem. Potem przeszukaj celę szmaciarza.

LEONA

W Niższym Mieście porozmawiaj z Danrysem o ładunku wybuchowym, idź pod wieżę i poszperaj w jej okolicy, w pobliżu miejsca, gdzie zabiłeś Dhorkana. Pod schodami znajdziesz kanister, weź go i pójdź na górę po schodach, to znajdziesz się na flankach. Idź przed siebie, aż natrafisz na człowieka atakowanego przez jednego z ludzi Sordosa. Zabij nieprzyjaciela, a od uratowanego dostaniesz podwodny kombinezon (zrobiony w całości z metalu, wygląda raczej jak bilet w jednym kierunku).

Idź przed łódź Sadaka, to zobaczysz, że Kalhi wdała się z kimś w bójkę, co ma jak widać we krwi. Najpierw porozmawiaj z gościem spokojnie, a potem trochę go przyciśnij (nie używaj siły) – po prostu włącz tryb agresywny. Kiedy pogrozisz palantowi, dostaniesz amunicję. Zejdź do kanałów prowadzących do siedziby Konkalites. Idź tak długo, aż natrafisz na drabinę prowadzącą w głąb. Załóż kombinezon i zacznij schodzić po drabinie. Na samym dnie zabij pływającego stwora, przeszukaj wszystko (jeden ze szkieletów ma niepotrzebną mu już amunicję) i idź aż do wyjścia z wody z drugiej strony. Przygotuj się na ciężką walkę – zabij oba potwory. Pójdź w prawo i skręć za róg. Znajdziesz się w jaskini. Wybierz lewą ścieżkę i dojdź do miejsca z małym jeziorkiem. Zabij stwora, który wyskoczy z wody, i kilofem oderżnij fragment kryształu.

Wejdź po kładce prowadzącej do chatki Leony. Porozmawiaj z nią, to dowiesz się, jak częściowo zniwelować skutki działania Czarnej Zgnilizny. Zgodnie z jej słowami, udaj się do wody i napij się. Poziom zatrucia organizmu obniży się, ale wraz z nim także poziom zdrowia; wreszcie Arkhan nie będzie już chciał pić. Wracaj więc do miejsca, gdzie wyszedłeś z wody, załóż metalowy kubraczek i wracaj do miasta.

Pójdź do Danrysa i daj mu wszystkie części klucza oraz oderżnięty fragment. Powie, że już teraz może z tego zrobić klucz. Poczekaj więc i z gotowym kluczem wracaj do Wyższego Miasta. Użyj go na zamku, obok zamkniętych drzwi w mieszkaniu Rylsadhara. Otworzy się wejście do sekretnego pomieszczenia. Poczytaj książkę z lewej półki, zabierz notatkę z dołu. Z dużej księgi po prawej stronie weź obrazek i zmień tryb na agresywny, po czym pobaw się teleskopem. Wydobędziesz spod niego duży, stalowy klucz. Aby wyjść, pociągnij za zwisającą rączkę.

Udaj się do Świątyni i pójdź do pomieszczenia, w którym przebywa Sesekhan. Porozmawiaj z nim, po czym udaj się do pokoju, w którym rozstałeś się z Lory. Niestety, znajdziesz tylko jej zmaskarowane ciało razem z trupem kapitan Phedorii. Wracaj do Sesekhana i pociesz go (– spoko, stary; wszyscy nie żyją).

Aby samemu znaleźć trochę pocieszenia, udaj się do Danrysa. Och! Nie żyje... No cóż. Zabierz jego rzeczy, napraw co chcesz i wracaj do Wyższego Miasta. Dużym kluczem znalezionym u Rylsadhara otwórz studnię znajdującą się na środku placu (musisz podejść z odpowiedniej strony), wrzuć do środka ładunek wybuchowy i jak najszybciej uciekaj.

GROBOWIEC

Po wybuchu pochodź chwilę po gruzach. Znajdziesz coś, co wygląda jak śmigło (tyle że bez łopatek, czyli sam pręt). Możesz pójść jeszcze pocieszyć trochę Sesekhana w Świątyni, w pomieszczeniu z kryształami (– wysadziłem nasze miasto w powietrze; spadam, bo potwory stoją u murów). Nie zabijaj go. Opuść Świątynię (jeżeli w ogóle chciało ci się tam iść, żeby zupełnie zniszczyć biedaka) i zejdź po schodach przed dom Rylsadhara. Znajdziesz tam śmigło. Połącz oba przedmioty i wejdź na górę. Przejdź na tryb agresywny i skocz w dziurę.

Kiedy spadniesz i staniesz się już zupełnie urodziwy, nie pozostanie ci już nic innego, jak tylko ruszyć przed siebie. I zostać zamknięty w pułapce. Kiedy wyjdziesz na zewnątrz, okaże się, że urwisko jest zbyt wysokie, aby się na nie wspiąć. Mając przed sobą tylko zamknięte drzwi i kilka dźwigni, musisz przypomnieć sobie to, co czytałeś w księdze u ojca na temat rasy Runka, czyli poustawiać je w kolejności: lewa strona – dół, góra, góra; prawa strona – góra, dół, góra.

Wejdź w drzwi. Będziesz musiał przebrnąć przez labirynt z wirującymi kosami. Najlepiej jest pójść prawą stroną. Musisz zapamiętywać, gdzie i jak często, przelatują ostrza po czym biegać i kucać (spacją). Nie zapominaj jednak, że dzielny Arkhan jest powolny i reaguje na nasze błyskawiczne rozkazy pochylenia się niezbyt pokornie – czyli trzeba naciskać klawisz wcześniej i później puszczać, żeby za szybko nie wstał.

Teraz już czas na finałową walkę z Thanandarem. Jest nieśmiertelny. Trzeba do niego strzelać tak długo, aż się przewróci, wtedy szybko polecieć do drzwi i próbować je otworzyć. Aby to zrobić, trzeba zapalić wszystkie trzy światełka na obu skrzydłach drzwi. Światełka zapala się, wciskając jedną z dwóch dźwigni. Nie zapominaj jednak, że Thanandar się nie nudzi i stara się to raczej utrudnić. Co jakiś czas trzeba się więc odwracać i witać go serią z karabinu.

I tak oto, drogi graczu, zostałeś bohaterem. Zniszczyłeś miasto, zabiłeś (albo byłeś świadkiem śmierci) niemal wszystkich jego mieszkańców i zrujnowałeś je w takim stopniu, że nie rokuje to wielkich nadziei na szybką odbudowę. Gratulacje!

Banana Split

Kalisto/Microprose

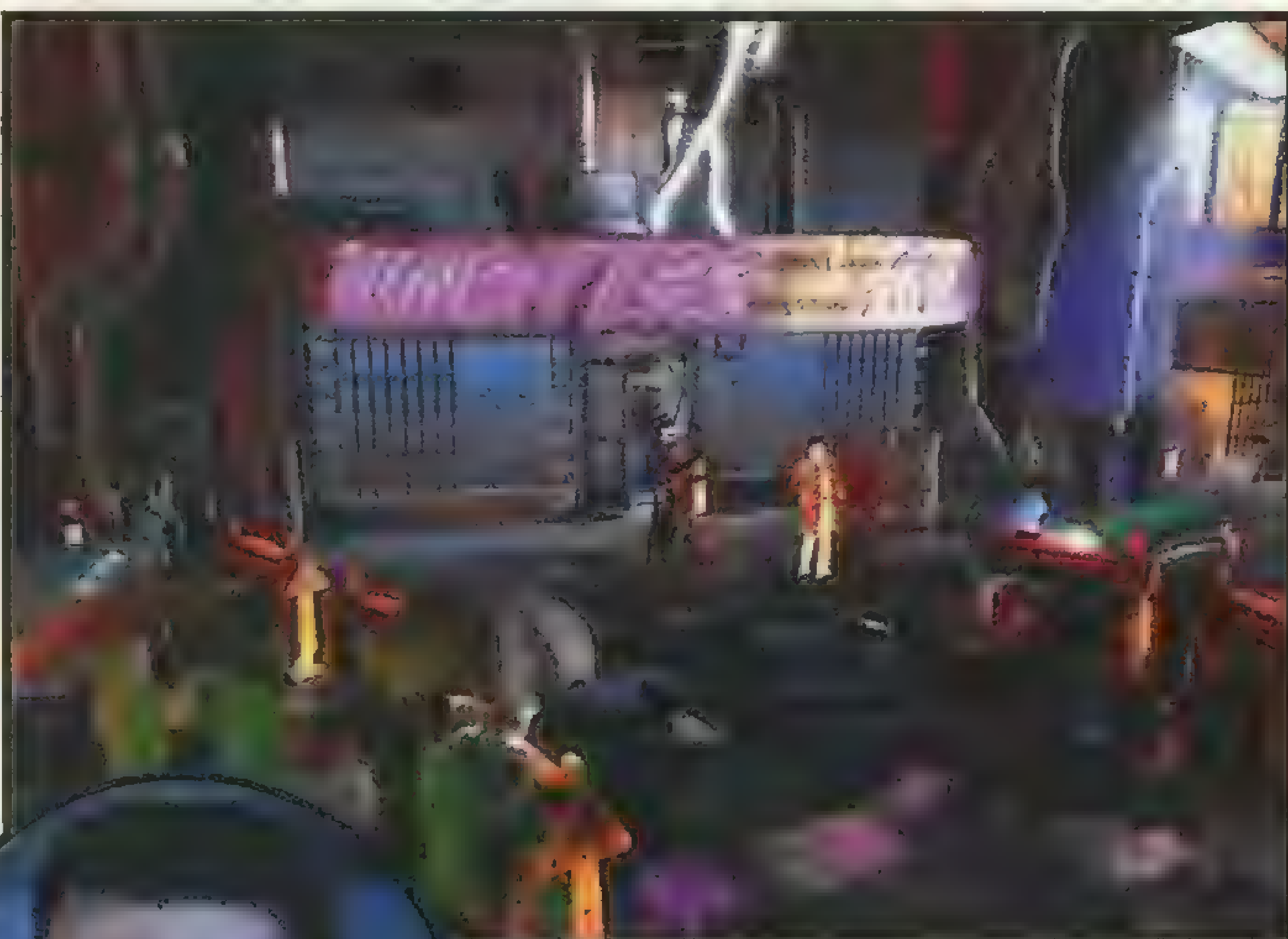
DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 | Min. Pentium 75, 16 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 9/10









Nie, nie dostaniecie do ręki solve'a. Nie dowiecie się, jak krok po kroczku doprowadzić McCoya do rozwiązania sprawy. Ale nie dziwcie się, bo tę grę można rozegrać na trzynaście różnych sposobów. W dużej mierze zależy to od tego, kto okaże się replikantem. Wiedzcie bowiem, że w każdej nowej rozgrywce kto inny może okazać się „sztucznym człowiekiem". Podczas jednej z gier natrafiłem nawet na ludzką Lucy.

Cała oś gry pozostaje jednak taka sama. Tak więc wiele czynności powtarza się i wystarczy poznać ogólne zasady działania, by gra stała się prostsza.

DIALOGI

Pomimo swej pozornej prostoty, BLADE RUNNER może być czasem trudny do zgryzienia. Pierwszym i najczęstszym powodem zakleszczania się w jednym miejscu jest nieumiejętne prowadzenie dialogów. Wynika to z tego, że o sensownym przeprowadzeniu rozmowy decydują dwa czynniki: pytania oraz sposób, w jaki je zadajemy.

Aby zadawać właściwe pytania, musimy najpierw wiedzieć, o co pytać. Dlatego też zanim przystąpimy do rozmowy z jakąś nowo napotkaną osobą, najpierw należy sprawdzić zawartość naszego KIA i przejrzeć wszystkie do tej pory przez nas zebrane dowody, które są zaznaczone małymi strzałkami. Kiedy bowiem zdobywamy jakiś ślad (podnosimy przedmiot czy słyszymy coś od kogoś), to trafia on do naszego KIA, ale nie jest jeszcze przyjęty do wiadomości przez McCoya. I dopiero wtedy, kiedy odklikamy wszystkie dowody w komputerze, możemy być pewni, że nasz detektyw je sobie przyswoił i będzie mógł je wykorzystać w rozmowie.

Drugim ważnym czynnikiem jest nastawienie. Umiejętne żonglowanie nastrojami naszego Łowcy Androidów podczas rozmów jest dosyć trudne i w dużej mierze zależy od szczęścia. Dlatego też trzeba bardzo uważać przed każdą rozmową. Można tutaj zastosować dwa warianty – save'ować albo wybierać tematy.

Save'owanie jest proste – zachowujemy stan gry i zaczynamy z kimś rozmawiać w trybie łagodnym. Po skończonej rozmowie (kiedy gość nic nowego już nie chce z siebie wydusić) sprawdzamy KIA, czy pojawił się jakiś nowy ślad. Jeżeli nie – ładujemy starą grę i zaczynamy rozmawiać, tyle że teraz zmieniamy tryb na normalny i powtarzamy czynność. I tak aż do momentu, kiedy okaże się, że ślad trafił do naszej bazy danych. Sprawdzanie KIA jest o tyle ważne, że istotne dla prowadzonych przez nas spraw dane są zawsze zamieszczane w komputerze. A my nie zawsze będziemy potrafili ocenić, czy w danej rozmowie padły jakieś ważne stwierdzenia czy też nie. Oczywiście, niektóre rzeczy jakie usłyszymy okażą się ważne, ale nie trafią do KIA, ale nie jest to zasadą.

Drugi wariant to wybór tematów. W tym celu wybieramy z menu trybów rozmowy McCoya ten ostatni – ze znakiem zapytania. Teraz już zawsze przed rozmową będziemy mogli wybrać, o co chcemy zapytać daną osobę. Tutaj jednak też trzeba uważać – niektóre pytania mogą wytrącić naszego rozmówcę z równowagi na tyle, że nie będzie już chciał z nami konwersować. Najpierw więc należy ustalić, które z pytań są dla naszego rozmówcy niewygodne i albo w ogóle ich nie zadawać, albo zadać je na końcu.

Czasami w rozmowie może pomóc wyciągnięty pistolet – ma to efekt zastraszający. Jednak machanie bronią przy niektórych osobach może skończyć się niezbyt dobrze.

PRZEDMIOTY

Sposobów zdobywania przedmiotów potrzebnych naszemu bohaterowi jest kilka.

Każdy, kto grał w jakąkolwiek inną grę z tego gatunku, doskonale wie, że każde miejsce na ekranie należy starannie zbadać. Niektóre przedmioty są bowiem tak małe, że przejeżdżając po nich tylko kursorem nawet nie zauważymy, jak zmienia kolor. Należy więc powolutku przeczesywać niektóre pomieszczenia. Nieraz zdarza się, że McCoy wchodząc do jakiegoś pomieszczenia, staje na środku i zasłania jakiś przedmiot. Pamiętajcie więc, żeby przed opuszczaniem lokacji przeszukać jeszcze miejsce, gdzie stał nasz bohater.

Drugie źródło to zdjęcia. Niektóre przedmioty możemy zyskać w dwóch „wersjach" – na przykład łuskę znajdujemy w hotelowej wannie i widzimy ją też na zdjęciu, na którym pokazuje ją jakiś koleś w barze. Nie trzeba oczywiście zbierać wszystkich dublujących się dowodów – i tych rzeczowych i tych ze zdjęć, ale to na pewno nie zaszkodzi. No i należy pamiętać, żeby po podniesieniu przedmiotu obejrzeć go jeszcze w KIA, aby się odklikał i został przyjęty przez McCoya.

Na policji znajduje się pomieszczenie, gdzie znajduje się główna baza danych, z której korzystają wszyscy członkowie oddziału Łowców (na drugim piętrze, razem z ESPEREM). Pozwala im to wymieniać się znalezionymi dowodami, korzystać z odkryć innych itp. Jednakże jest to również miejsce, do którego zrzuca się wszystkie dowody, które mają być zbadane przez Dino Kleina w laboratorium na trzecim piętrze. A że na początku jego ekspertyzy są bardzo ważne, to trzeba będzie z bazy korzystać.

ESPER

Obróbka zdjęć w BLADE RUNNER to rutyna. Czasami jest to przyjemne, czasami frustrujące, ale

BLADE RUNNER

pozwala nam lepiej wczuć się w rolę człowieka wykonującego swój ciężki zawód. Są dwa miejsca, gdzie można dokonać obróbki zdjęć – mieszkanie McCoya oraz pokój na drugim piętrze posterunku policji.

Oczywiście do obróbki będą nam niezbędne zdjęcia – można je dosyć często znaleźć. I zaraz po tym, jak je znajdziemy, należy szybko wrzucić je do najbliższego ESPERA, są one bowiem bezcennym źródłem informacji.

Kiedy już mamy przed oczami upragnione zdjęcie, zaczyna się zabawa. Oglądanie zdjęć jest stosunkowo proste. W pierwszej kolejności należy koncentrować się na sylwetkach ludzkich, a raczej na twarzach. To nie wszystko – oprócz twarzy musimy czasem też robić zbliżenia np. rąk (zdjęcie Eisendullera). W następnej kolejności wypadałoby się zainteresować... całą resztą. Pieskami, stolikami, koszykami, rejestracjami, kamerami itp. Po prostu wszystko, co wygląda nam podejrzanie, musi zostać zbadane. Pamiętajcie jednak, aby nie kończyć poszukiwań po znalezieniu dwóch czy trzech śladów, bo mogą być jeszcze inne. Czasem też może okazać się, że fotografia daje się scrollować w bok i poza krawędzią widocznego początkowo fragmentu zdjęcia znajduje się ważny dla nas obiekt (np. Moonbus). Gdy dany fragment zawiera jakiś ślad, McCoy zrobi odbitkę tego wycinka. Dopiero gdy nabierzemy przekonania, że nie przeoczyliśmy już niczego, możemy zakończyć przeglądanie zdjęcia.

VOIGT KAMPFF

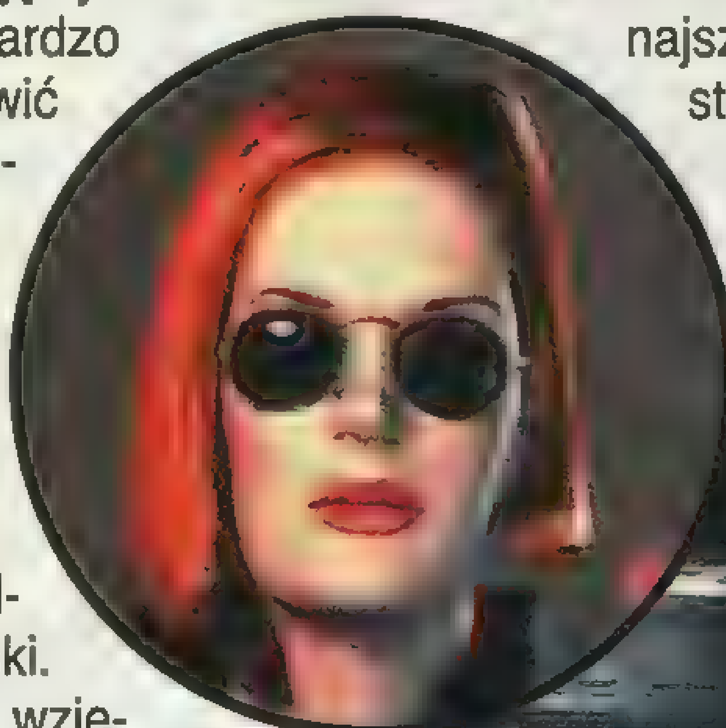
Można spokojnie powiedzieć, że nie jest to ulubione badanie ludzi zamieszkujących Los Angeles w 2019 roku. Prawie każda z poproszonych przez nas o badanie osób zareaguje w sposób niezbyt przychylny – cóż, trudno. Kiedy już dojdzie do testu, przed naszymi oczami pojawia się maszyna i rozpoczynamy.

Przyciskiem z lewej strony kalibrujemy aparaturę. Pierwsze naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że zostanie ustalony optymalny próg odpowiedzi przesłuchiwanej osoby. Progiem tym będzie punkt, który zostanie umieszczony nad skalą ze wskazówką. Możemy od razu przejść do właściwego badania albo dokończyć kalibrację (jeszcze dwa razy nacisnąć przycisk).

Kiedy przejdziemy już do badania, rozpoczynamy od zadania pytania o najmniejszym natężeniu emocjonalnym. Podczas odpowiedzi badanego śledzimy wskazówkę na skali. Jeżeli nie dotarła do punktu zaznaczonego na skali po kalibracji, to znaczy, że ładunek emocjonalny wyzwolony przy odpowiedzi był za mały. Z drugiej strony, jeżeli wskazówka poleci za wysoko, to znaczy, że przesłuchiwany bardzo się zdenerwował. W pierwszym przypadku należy zadać pytanie o większym natężeniu, a w drugim – ponowić pytanie o najmniejszym. I od tej pory należy kontynuować, próbując zadawać takie pytania i w takiej kolejności, żeby wskazówka sięgała jak najbliżej punktu wyznaczonego w kalibracji. Należy przy tym nie dopuścić do tego, żeby badany za bardzo się znudził albo zbytnio rozzłościł, bo to może oznaczać przedwczesne zakończenie badania. Jeżeli jednak poprowadzimy je sprawnie, to po pewnym czasie zakończy się ono automatycznie i poda wynik klasyfikujący badanego.

KONKRETY

Oto jednak nadszedł czas zdradzenia paru konkretów dotyczących samej rozgrywki. Poniższe podpowiedzi są podane w luźnej kolejności, ale powinny być ułożone mniej więcej chronologicznie. No i jeżeli czasem nie możecie kogoś spotkać albo coś się nie dzieje w danym miejscu, to poczekajcie, zróbcie coś i wracajcie. Może się okazać, że oto właśnie ten ktoś (albo coś) się zjawił. Podaję tylko te rzeczy, które nie są tak bardzo oczywiste i mogą sprawić pewne trudności. Wykonując tylko te czynności, które tu podaję, nie ukończycie gry.



- Po dokładnym zbadaniu sceny przestępstwa przed sklepem Runcitera, wejdź do środka i podnieś z podłogi łuski.
- Na jednym ze zdjęć wziętych z rozbitej kamery Runcitera znajdziesz dwa ważne ślady – twarz Clovisa i numer rejestracyjny jego samochodu. Na drugim zobaczysz na stoliku w głębi kartę menu restauracji.
- Tłustego łysola, który jest kucharzem w restauracji, załatwisz uskakując przed kotłem natychmiast, jak w ciebie rzuci, i puszczając się za nim w pogoń. Biedakowi daj pieniądze, to wskaże ci, gdzie pobiegł mężczyzna. Pogrzeb trochę w śmietniku. Wejdź po schodach, dojdź do drzwi i rozwal grubasa.
- Nie zapominaj o karmieniu Maggie, głaskaniu jej, sprawdzaniu wiadomości na sekretarce i oglądaniu telewizji.
- Gościa w więzieniu przesłuchaj. Możesz zrobić mu test VK.
- Kiedy wszystko zrobisz, nie zapomnij przespać się w domu.
- Na zdjęciu z morderstwa Eisendullera obejrzyj sobie m.in. jednego z piesków. Na obroży ma hasło, którym otworzysz sobie dostęp do komputera (o ile wcześniej nie próbowałeś go za dużo razy uruchomić, włączając w ten sposób blokadę).
- Spotkanie z Tyrellem uda ci się odbyć dopiero po tym, jak umówi cię z nim Guzza.
- Aby Bullet Bob przerobił ci sprzęt, musisz najpierw pogadać z narzekającym na niego gościem, w pobliżu lokalu z dużym logiem ważki. Kiedy dowiesz się od kupca, że Bob jest dziwny, to udaj się tam i pogadaj z nim. Możesz kupić od niego lepszą amunicję i może ci on załatwić KIA tak, że podczas downloadowania danych do głównego komputera na policji sam wybierzesz, które dane zatrzymasz tylko dla siebie. Możesz go też przebadać na VK.
- Gościa z aparatem ścigaj, aż natrafisz na drabinę z prawej strony ekranu.
- Z pokoju Guzzy zabierz pod jego nieobecność zamówienie z biurka i pogadaj o nim z gościem na strzelnicy.
- W Dermo Design jak najszybciej przestrzel gościowi kajdanki i uciekaj, co sił w nogach.
- W hotelu Bradberry uruchom kopiarkę; na dach wejdziesz, gdy rozbijesz szybki w szafce i wespniesz się po niej jak po drabinie.
- Z podłogi obok krzesła, do którego cię przywiązano, zabierz ser (gdy już się uwolnisz).
- W klubie możesz dostać się do obracającej części tylko wówczas, gdy odciągniesz trochę bramkarza. Podejdź do tańczącej na estradzie dziewczyny i pogadaj z nią. Kiedy podejdzie bramkarz – leć na obrotowe siedzenie.
- W salonie gier raczej nie ruszaj Lucy; nie proś ją też o test, bo ucieknie. Będziesz mógł ją zabić w labiryncie (niezbyt to łatwe, ale możliwe).
- W garderobie tancerki spróbuj przeprowadzić test VK.
- Kiedy Crystal cię już uwolni, wracaj na górę i idź do sali z projektorem. Rozwal go, jak tylko cię oślepi, i wchodź na górę. Wystarczy tylko jeden strzał w firanki.
- Dwaj policjanci w jednym z miejsc w kanałach są nie do przejścia. Musisz zrobić coś innego (np. wziąć nową amunicję ze składu broni pod sklepem Izo).
- Aby dogadać się z pijakiem, musisz dać mu flaszkę alkoholu z baru na Animoid Row.
- Przy kładce ze szczurem trochę się namęczysz. Musisz zastrzelić gryzonia jak najbliżej brzegu z prawej strony (podtrzyma twój ciężar).
- Po rozmowie z bliźniakami jak najszybciej idź do biura Tyrella i zdobądź DNA.
- Zabijaj zdrajców, kiedy tylko będzie to możliwe.
- Paliwo do Moonbusa jest przy zwłokach Crystal.

Banana Split

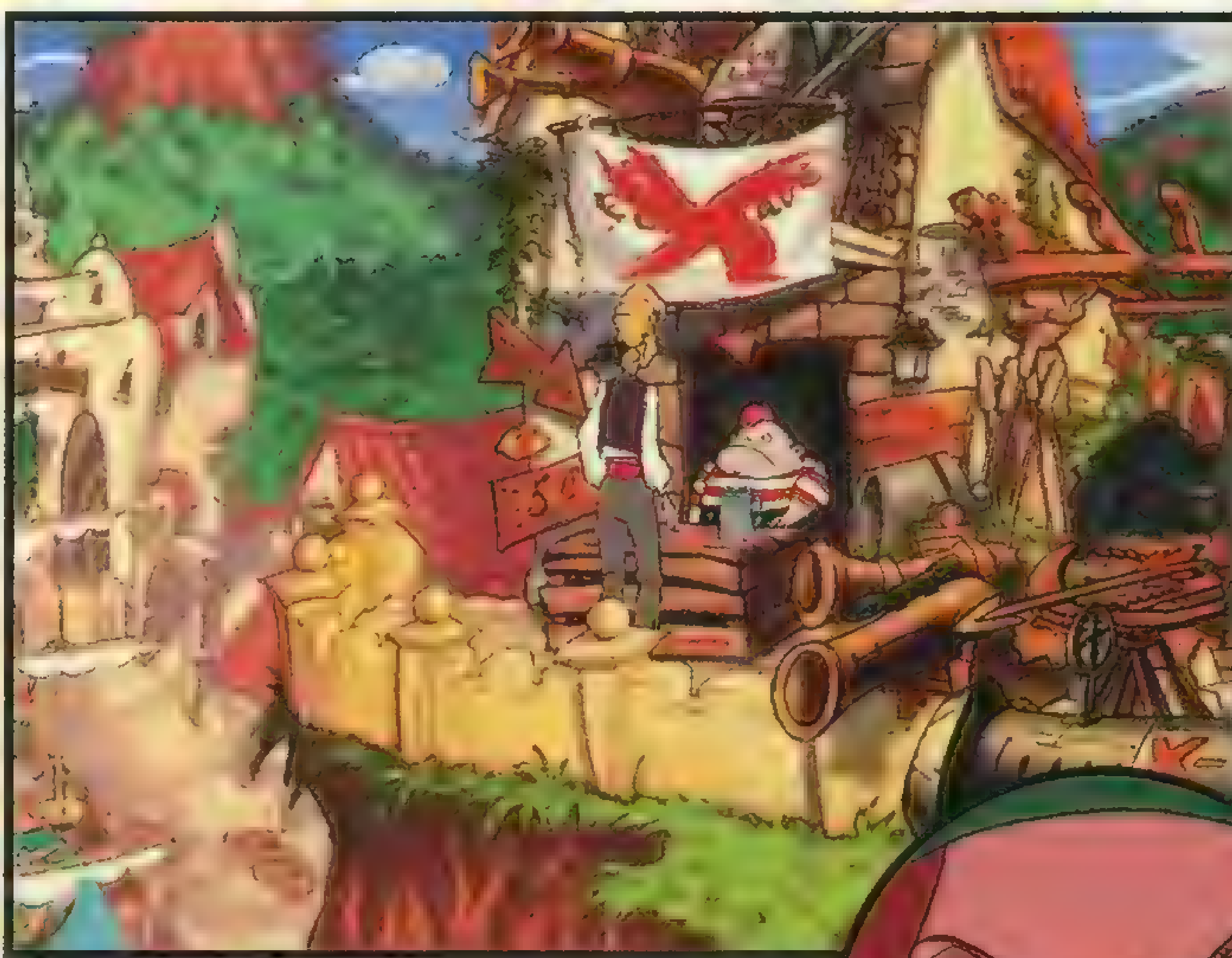
Westwood/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 160[00]
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

DEMO: CD 51

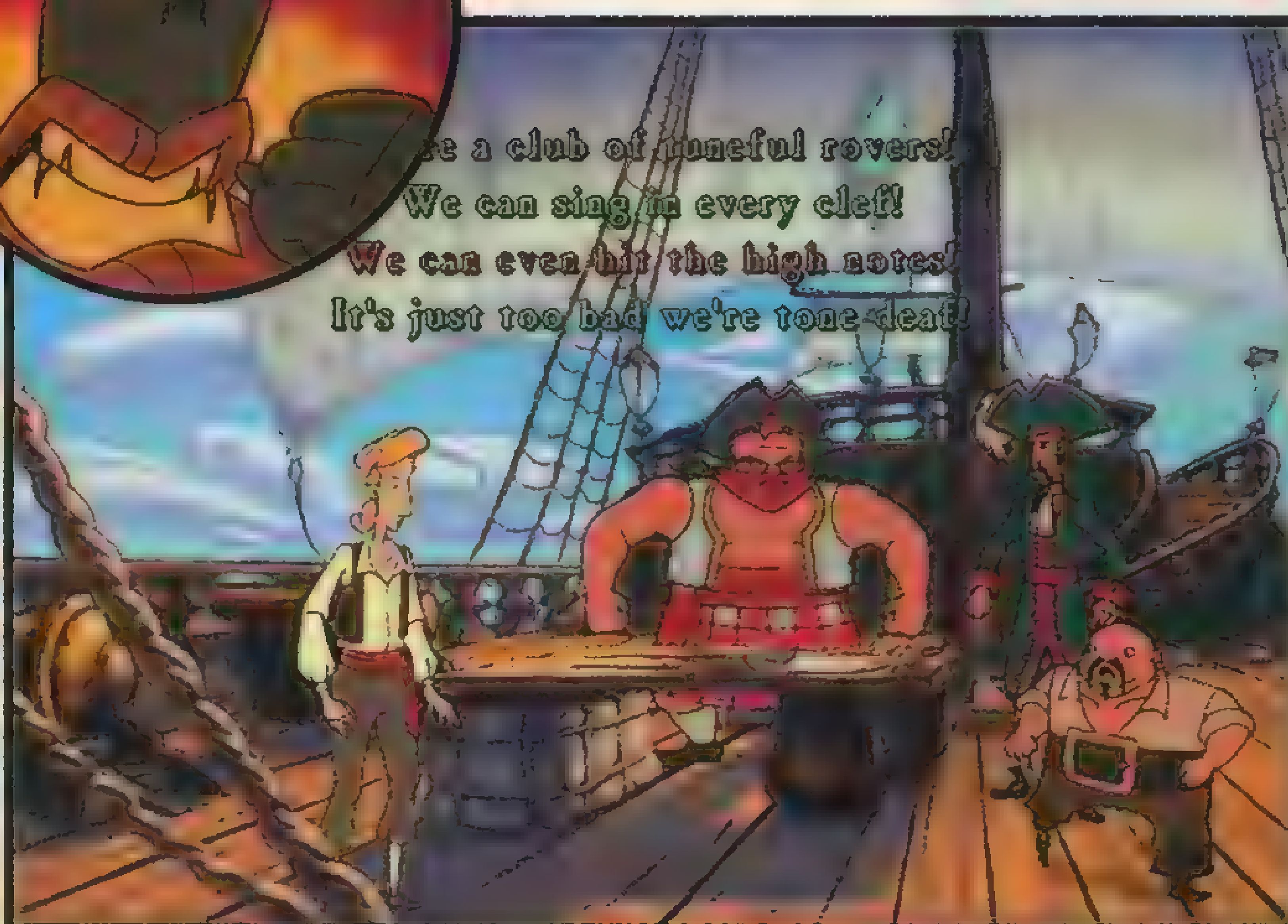
OCENA: 9/10











Ile więc dni kołysałeś się, mój drogi Guybrushu na falach Morza Karaibskiego, w tym głupim samochodziku z wesołego miasteczka? Czy morskie powietrze, słona woda i brak świeżych owoców tak skutecznie przytępiły twe zmysły, że nawet nie zauważyłeś, że zbliżasz się do brzegów wyspy Plądrowników? Nie słyszałeś wystrzałów armatnich, którymi Elaine hamowała zaloty LeChucka? I nawet nie zorientowałeś się, że to Ona?! Więc siedź teraz w ładowni, pilnowany przez groźnego pirata; patrz, jak zdobywają fort i czekaj na swą rychłą egzekucję.

Albo nie – za bardzo cię lubię. Pomogę ci się z tego wydostać – przecież seria nie może się tak szybko zakończyć!

POSKROMIENIE LE'CHUCKA

Porozmawiaj z groźnym piratem o czym tylko się da. Odkryjesz, że to twój stary kumpel Wally, do tego na praktykach. Ma plastikowy hak i sam nie jest zbyt pewny siebie, więc jeśli zrobisz z niego bałwana, rozpłacze się i odrzuci hak. Zabierz go i połącz ze zdjętym ze ściany wyciorem – powstanie bosak. Teraz przypnij się do armaty i zatop wszystkie łódki z kościejami. Gdy za chwilę wychylisz się przez otwór strzelniczy, zobaczysz kołyszące się na wodzie resztki. Wyłów resztkę ramienia z szablą, możesz też uciąć ciekawą pogawędkę z wypolerowanym Murrayem.

Cofnij się i zrób użytek z szabli, przecinając węzeł. Teraz jedno szarpnięcie za lont i armata z hukiem leci do tyłu, wybijając w burcie potężną dziurę. LeChuck upuszcza swą magiczną kulę, statek wybucha, pirat ginie, a ty znajdujesz się w ładowni, w przewróconej do góry stępką łupinie.

Nie ma co przeglądać towaru – i tak nie da się zabrać nic poza woreczkiem drewnianych miedziaków i leżącym pod nim pierścieniem. Jedyny ruch do wykonania to zarysowanie diamentem okienka, które oczywiście wypryśnie pod ciśnieniem wody, a ty... po chwili znajdziesz się na brzegu.

Radosne spotkanie z ukochaną Elaine zakończy się dramatycznie – mimowolnie podarowany jej pierścień zamieni ślicznotkę w złoty posąg... Oj, Guybrushu, wpadasz z deszczu pod rynnę.

PRZEKLĘTA KLĄTWA

Co za głupia wyspa – wszędzie kurczaki. I na dodatek nie można żadnego wrzucić na ruszt, bo z gór zejdzie wtedy Devil Chicken i pożre wszystkich mieszkańców! Na szczęście można się czegoś napić – mały grubasek sprzedaje lemoniadę. Hej, oszuście! Ten kubek jest bez dna! Oddaj mojego miedziaka! Jak dobrze, że mam ich cały woreczek.

Z plaży zabierz żarzącą się drzazgę i wyrusz na bagna, gdzie stoi domostwo kapłanki voodoo. Zanim wywołasz ją pociągnięciem krokodyla za język, pobierz z podłogi klej i szpilkę oraz zakup gumę w automacie. Rozmowa z kapłanką będzie długa i treściwa – dowiesz się m.in. jak zdjąć czar, gdzie jest drugi pierścień i jak przygotować wyborne fondue. Tymczasem piraci ze statku cumującego w niebezpiecznej zatoce ukradną złoty posąg Elaine. Musisz go odzyskać, zdobyć statek, załogę i mapę!

Dość tej pogawędki – czas zwiedzać wyspę. Na początek zajrzyj na zaplecze teatru – tam podnieś magiczną różdżkę, zaczaruj kapelusz i zabierz ujawnioną książkę, wyjmij rękawicę z kieszeni płaszcza, a także łażące po nim robaki, wyglądające z pozoru jak łupież. Zanim wyjdziesz, przeczytaj naklejkę na kufrze i porozmawiaj z aktorem o wycieczce na Krwawą Wyspę.

Czas na fryzjera. Zakład prowadzą trzej piraci, którzy nawet zaciągną się do twojej załogi, jeśli udowodnisz im swe zdolności. Najpierw trzeba się jednak pozbyć gościa – przyuważ moment, gdy Haggis McMuffon odłoży grzebień na stolik i szybko wypuść na niego robaki – to załatwi sprawę. Teraz ty siadaj na fotel, unieś się trochę dźwigienką, po czym kopnij kamień przyciskający karty książki. Haggis pójdzie po następny, a ty unieś się do samego sufitu, by móc wyciągnąć nożyczki wbite w legar.

Przed wyjściem klepnij Billa po plecach, a ten zakrztusi się landrynką. Walnij go jeszcze raz, uwalniając cukierek z tchawicy. Podnieś go z podłogi, a następnie strzel Edwarda VanHelgena rękawicą w twarz – ten wyzwie cię na pojedynek. Nie wybieraj pistoletu, lecz zamknij środkową szkatułkę i pokaż, że chcesz walczyć na banjo. Obserwuj jakie struny porusza Edzio i skrupulatnie to powtarzaj. Po trzech udanych seriach Edward rozpocznie czadowe solo – dopiero wtedy weź pistolet i strzałem przerwij te popisy.

Z nożyczkami w garści udaj się w kierunku zarośniętego przejścia, które teraz z łatwością pokonasz, zabierając przy okazji kwiatostan przydatnej rośliny. Po chwili znajdziesz się na polance i zostaniesz połknięty przez ogromnego węża, ale wystarczy pozbierać wszystko, co ma tam w swym przepastnym brzuchu, po czym wrzucić kwiatek do dzbanuszka z syropem i tak przyrządzony środek na wymioty podać gadowi. Parę skurczów jelita i... już jesteś na zewnątrz.

Oops, kolejny problem: ruchome piaski. Zerwij źdźbło rosnących po boku szuwarów oraz wyłuskaj jeden kolec z krzewu przed tobą. Potem przywiąż kamień do jednego z baloników z helem (masz je cały czas w kieszeni, pamiątka z MONKEY 2) i dmuchnij, by ten przeleciał we właściwe miejsce. Strąć go strzałem z zaimprowizowanej spluwy i w ten sposób wydobędziesz się z bagna.

Jednym z przedmiotów znalezionych w brzuchu węża jest rezerwacja stolika w restauracji w Puerto Pollo. Możesz dostać się do środka i porozmawiać z prowadzącym ją kapitanem Białobrodym. Poczęstuj się smakowitym ciasteczkiem i nadgryź je, uwalniając robaki. Te wypuść na stojącego na stole starego kurczaka – czerwie momentalnie zjedzą mięsiwo, ujawniając zapomnianą we wnętrzu potrawy kartę klubową. Klepnij jeszcze śpiącego gościa, którym okaże się uśmiechnięty kościej z nożem w plecach. Tobie potrzebny jest tylko nóż. Nie zapomnij o talerzu i wycinarce do ciastek, leżących na parapecie.

Zagadnij kapitana i podaruj mu cukierka, na którym biedak wyłamie sobie jedyny, złoty ząb. Daj mu za to gumę, żeby sobie pomlaskał. Gdy wypuści balona, przekłuj go szpilką, a ząb wypadnie na ziemię. Podnieś go, po czym sam przeżuj kawałek gumy i umieść w nim ów ząb. Teraz weź głęboki wdech z drugiego balonika z helem i przeżuj gumę z zębem Białobrodego – wydmuchnięty balonik poszybuje przez okno, po czym pęknie, a ząb wpadnie do błocka pod rynną. To było trudne, ale teraz pozostaje tylko wypłukać ząb metodą poszukiwaczy złota. Gdy pokażesz go Billowi, ten ochoczo przyłączy się do twojej załogi.

Do zwerbowania pozostał Haggis, ale potrzeba tu przygotowań. Udaj się na polankę z beczką rumu i podpiłuj nogę ko-

zła, przez co beczka stoczy się i rozbije o drzewo. Wystarczy podpalić strumyczek trunku by doprowadzić do wybuchu, w wyniku którego równiutki pień kauczukowca spadnie prosto na stertę innych. Jeśli teraz zmierzysz się z Haggisem w rzucaniu pniami, twój odbije się kilkakrotnie od ziemi i poleci w siną dal, a McMuffon przyłączy się do załogi. Ty zaś wytnij zgrabny krążek z pnia pozostałego kauczukowca.

Wyposażony w kartę klubową możesz dostać się na plażę, ale pobierz przedtem trzy ręczniki i namocz je w wiaderku z lodem – inaczej nie przejdziesz przez rozpalony do białości piasek. Dalej na plaży leży Palido Domingo, który ma wytatuowaną na plecach mapę. Nie chce się jednak odwrócić, no bo przecież nawet się nie zarumienił, więc jest za wcześnie. Ma za to na brzuchu kubek, który zabierz i podmień w sklepiku z lemoniadą (masz, oszuście!). Zgarnij też pusty już dzbanek. Nabierz do niego czerwonej farby z kadzi obok i wracaj na plażę. Ustaw Palido na brzuchu dziurawy kubek i nalej doń farby – skóra elegancika natychmiast zmieni kolor, a ten przekręci się na brzuch. Mapa jest, ale trzeba ją jeszcze zdjąć. Wróć na stragan przy wejściu na plażę, powtórnie namocz ręczniki i strzel gościa w tyłek. Stojący na ladzie olejek będzie twój. Litościwie polej nim plecy Palido, aż z gorąca odejdzie mu skóra razem z mapą.

Skieruj swe kroki do zatoki – mając klej i gumowy krążek, możesz naprawić łódkę i powiosłować na statek. Zanim nań wejdziesz, odpiłuj nożem kawał deski (nieważne dlaczego). Na pokładzie otoczy cię zgraja małp i zezowaty pierwszy oficer. Poddadzą cię okrutnym torturom – zamoczeniu w smole i wytarzaniu w pierzu. Świetnie, wyglądasz jak wielki kurczak. Powiosłuj z powrotem i idź nastraszyć Białobrodego. Strachy na lachy – dostaniesz w łeb patelnią i pojedziesz w garnku prosto na stół kapitana LeCh... LeChimpa! Kapitan jest wielkim szympansem, a załoga statku to małpy – cóż za żałosne widowisko.

Siedząc ciągle w garnku, wyciągnij książkę i przemów do oficera głosem kapitana, przekonując go, by zerwać z piractwem. Ten po chwili sobie pójdzie, a ty zgarnij ze stołu mapę i możesz wracać na ląd na desce, bo łódź zabrał zezowaty. Oganiaj się od rekinów...

Mapa jest dziwna, ale nie pokazuje stron świata, lecz sekwencję przycisków, którą trzeba odtworzyć, siedząc w kabinie operatora świateł nad widownią teatralną. Prawidłowo wciśnięte przyciski spowodują, że reflektory wskażą miejsce zakopania posągu Elaine – środek sceny! Trzeba się więc pozbyć błazna–aktora. Poczekaj aż zacznie żonglować i wysmaruj tłuszczem leżące na zapleczu kule armatnie. Masz już wszystko, co potrzeba by wyruszyć na Blood Island.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

STER PRAWO NA BURT

Tak dobrze już szło. Gdyby tylko nie wredny Rottingham, który zaatakował twego Morskiego Ogóraska i po żałośnie krótkiej walce ukradł mapę. Bez niej nie wiadomo gdzie płynąć. A te trzy durnie przez cały czas przyglądały się wielorybowi – nie zauważyli nawet, że obok rozgrywa się dramat!

Pośpiewaj sobie z piratami i wybierz poziom trudności bitew morskich. Przez dłuższy czas twe życie sprowadzi się teraz do fechtunku z piratami (oczywiście na słowa!), grabieniu ich skarbów i dokupywaniu lepszych armat w porcie (gagatek ma nowe zajęcie). Nie jest to trudne, ale celem jest pokonanie Rottinghama, który używa zupełnie innych zwrotów niż zwykli piraci. Zanim więc go zaatakujesz, musisz poznać bez wyjątku wszystkie zaczepki oraz odzywki. Dopiero wtedy możesz stanąć do walki z łysielcem, a korzystając z zasady, iż na morzu trzeba rymować, pewnie po kilku próbach dopasujesz do jego zaśpiewek poznane wcześniej odpowiedzi. Wtedy z mapą w dłoni chyżo pożeglujesz w kierunku Krwawej Wyspy. Oczywiście, u wybrzeży złapie was okrutny sztorm, zaś wicher wyrywający szoty z rąk i powiewający spódniczką Haggisa rzuci statkiem o skały i... tak znajdziecie się u celu.

K***, ĆWIARA I GITARA

Okręt rozbity, a załoga potrzebuje smoły. Haggis nie chce oddać olejku, póki mu jej nie przyniesiesz. Tymczasem podnieś butelkę i wyciągnij z niej korek zębami. Wędrując po wyspie, najpierw zahacz o cmentarz, skąd zabierz młotek i dłuto, a następnie poczęstuj psa ciasteczkiem i zabierz trochę jego futra.

W hotelu za ladą cierpi skacowany barman, a przy stoliku wiedźma stawia tarota. Wydobądź od niej pięć kart, a przed wyjściem zabierz poduszkę jednego ze stołków oraz książkę z przepisami. Udaj się na plażę, gdzie połóż poduszkę na kamieniach i uderz młotkiem w pień kauczukowca, by strącić jajko. Zabierając jeszcze paprykę rosnącą przy wiatraku, możesz wrócić do barmana i wręczyć mu składniki napoju regeneracyjnego. Momentalnie postawi on go na nogi. Po bardzo długiej pogawędce, zamów drinka z parasolką, lecz zanim go wypijesz dolej doń trochę mikstury (buteleczkę otworzysz dłutem). Grabarz odciągnie twego trupa do jednego z przepełnionych grobów. Wydobądź się z trumny również przy pomocy dłuta, zabierając sterczące gwoździe, a następnie z sąsiedniej trumny uwolnij Stana. Kolejna długa rozmowa, która zaowocuje otrzymaniem wizytówki.

Wróć do hotelu i porozmawiaj z barmanem, dowiesz się jak zostać pochowanym w grobie rodzinnym Goodsoupów. Udaj się na piętro i wejdź w pierwsze drzwi. Wybij młotkiem gwóźdź i wracając na korytarz podnieś gwóźdź oraz zrzucony portret. Otwórz wizytówką drugie drzwi i wejdź do środka. Po otwarciu łóżka przybij je do podłogi, używając wszystkich posiadanych gwoździ. Będziesz mógł wtedy zabrać książkę, którą przed śmiercią czytał nieboszczyk. Idąc na dół powieś na drzwiach pierwszego pokoju portret i wytnij w nim dziurę. Po wejściu do środka wystaw głowę przez otwór, aż zobaczy cię Goodsoup. Zejdź wówczas na dół i porozmawiaj z nim, a gdy zapyta o fakty z historii rodziny, posłuż się książką. Potem przedstaw się jako jego zaginiony kuzyn i zamów kolejnego drinka, który doprawiony znaną miksturą znów wyśle cię na moment w zaświaty.

Dojdziesz do siebie w grobie rodziny Goodsoupów. Porozmawiaj z duchem panny młodej o jej problemach, potem zabierz łom i wyjrzyj przez szparę w murze. Używając kościotrupiej ręki i kleju zwędź grabarzowi lampę, dzięki której wraz z Murray'em wystraszycie go nie na żarty. Wracając przez cmentarz zajrzyj do nowego biura Stana i wykup ubezpieczenie na życie, płacąc złotym zębem. Zajrzyj do hotelu, gdzie podmień barmanowi lusterko za barem na fragment portretu. W składziku na parterze znajdziesz magnes i świadectwo własnego zgonu. Wytnij też dłutem kawał sera z wielkiego koła, zabierz słoik z baru i zajrzyj na piętro, gdzie uwolnij łomem składane łóżko. Martwy oblubieniec (nb. Charles de Goulash) poszybuje prosto w ramiona swej kościstej wybranki. Wyjdź przed hotel i wrzuć trochę sera do kociołka, a potem udaj się do Stana i spieniężę polisę, pokazując świadectwo zgonu – dostaniesz naprawdę dużo pieniędzy. Z krypty Goodsoupów możesz zabrać pierścień, jednak bez diamentu.

Powędruj do wioski, gdzie weź ze stołu kubek, zaś używając drewnianego śrubokręta sporządź maskę z bloku tofu. Załóż ją sobie na głowę i możesz wziąć udział w ceremonii składania ofiary wulkanowi. Dołącz się i wrzuć do ławy resztę sera, przez co wulkan wybuchnie zalewając lawą część wyspy, przy okazji topiąc też ser w kociołku. Zaciągnij go na wybrzeże i daj Haggisowi w zastępstwie smoły – dostaniesz upragniony olejek.

Potrzebny jest jeszcze diament. Najpierw napraw latarnię morską, udając się do wiatraka. Do beczki z miodem dostaniesz się dzięki parasolce. Nabierz miodu do słoika i pójdź na polanę. Ustaw słoik na pieńku, a gdy wlecą do niego świetliki, podziuraw dłutem przykrywkę i zamknij słoik. Z szybką i świecącym słoikiem możesz iść naprawić latarnię.

Udaj się na plażę, gdzie porozmawiaj z przewoźnikiem. Wręcz mu kompas zbudowany z namagnesowanej szpilki wbitej w korek, pływającej w kubku z morską wodą. Razem popłyniecie na Wyspę Czaszki, gdzie urzędują przemytnicy. Najpierw dostaniesz się jednak na górę, gdzie oferma ma opuścić cię prymitywną windą. Gdy lina się urwie, ratuj się parasolką. W jaskini zasiądź do gry w pokera i podmień słabe karty na pięć kart z tarota. Po krótkiej bójce staniesz się posiadaczem diamentu i będziesz mógł wrócić na Blood Island. Natychmiast pobiegnij na polanę, sporządź pełnowartościowy pierścień i wsadź go na palec Elaine, uprzednio zdejmując zeń ten przeklęty, dzięki olejkowi. Narzeczona wróci do życia, ale... wskrzeszony Le Chuck już się wami zajmie.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Jesteście więc porwani, a Elaine ma stanąć na ołtarzu u boku straszliwego Le Chucka. Po niemożliwie długiej rozmowie zostaniesz zamieniony w małego chłopca i pozostawiony samemu sobie. Wesołe miasteczko nie jest na szczęście duże. Porozmawiaj z DinghyDogiem i gdy ten nieprawidłowo zgadnie twój wiek, wygrasz jedną z nagród – wybierz kotwicę. Potem uderz go kilka razy, aż ze złości cię ugryzie – wtedy wyrwij mu kawałek futra. Z kremu do golenia i foremki zaimprowizuj ciasto, w którym umieść kotwicę i podrzuć je strzelającemu z armaty Szczurowi. Za chwilę stanowisko klienta do trafienia tortem będzie wolne – zajmij miejsce i dzielnie przyjmij strzał na twarz.

Sprzedawcy lodów zabierz pieprz i zamów zwykłego loda. Posyp go pieprzem, dopraw resztką ciasta oraz futrem i zjedz (brrr...), a z powrotem zamienisz się w dorosłego Guybrusha.

ŻEGNAJ LALECZKO

Elaine poprzestawiała zwrotnice i kolejka górska jeździ teraz w kółko. Wyskocz na pierwszym przystanku i zabierz linę, na drugim beczkę rumu, zaś na trzecim zdmuchnij płomień i wyjmij z lampy buteleczkę z olejem. Wysiądź w zimowej scenerii i powędruj troszkę do góry. Umieść w łapie małpy beczkę rumu z przyczepioną liną polaną olejem. Trzymaj w pogotowiu pieprz i gdy pojawi się Le Chuck, sypnij mu pieprzem prosto w twarz. Wielkie ogniste kichnięcie, potężny wybuch i... zły pirat ląduje pod zwałami śniegu, uwalniając świat od swej osoby. Ale mam nadzieję, że nie tak znowu na długo.

Martinez

Lucasarts/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 205⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 9/10









Czasy przełomowe przechodzą obok ludzi im współczesnym niezauważone. Nawet nie wierzą, że żyją w jakimś ważnym okresie. Dlatego tak dobitnie trzeba podkreślić wagę nowego produktu Sida Meiera. Jego GETTYSBURG! jest prawdziwym przełomem. Można dziś mówić, że jakaś gra strategiczna ukazała się przed SMG! lub po nim.

W tym produkcie zagrało mnóstwo elementów, tworząc z niego prawdziwą torpedę. Właściwie trudno powiedzieć o nim, że jest grą, ponieważ w porównaniu z innymi grami ociera się już o symulację. Grafika, dźwięk i samo przedstawienie pola bitwy (widok 3D) przy dłuższym graniu pozwalają głęboko wciągnąć się w rozgrywkę. I dochodzi do sytuacji, że gracz po kilkugodzinnej sesji, spytany na ulicy, gdzie są Aleje Jerozolimskie, odpowiada: „a co to za miasto?".

SMG! pokazuje graczowi tylko tyle, ile powinien widzieć dowódca. Nie chodzi bynajmniej o klasyczne Fog of War, które wiąże się raczej z wiedzą o nieprzyjacielu. Ważniejsze jest, że SMG! nie ujawnia wszystkich informacji o własnych oddziałach. Skromna wiedza o doświadczeniu jednostki i jej stanie moralnym pozwala jedynie domniemywać o jej zachowaniu w walce. Nie ma tu miejsca na matematyczne wyliczanie tego, co ma się zdarzyć. Pozostaje intuicja i doświadczenie. Ponadto brak liczb i tabel, wielość sytuacji i tryb czasu rzeczywistego nie pozostawiają graczowi czasu na bajdurzenie: czy otoczyć wroga z trzech heksów (bo nie widać żadnych heksów), czy też warto obsadzić jakąś kępkę drzew. W bitwie, na krótko tylko przerywanej pauzami, nie ma na takie bzdury miejsca. Dobre opanowanie taktyki, szyków i poznanie skuteczności pewnych zachowań pozwalają mieć nadzieję na zwycięstwo.

Kolejnym elementem, o którym trzeba wspomnieć, jest pełne odejście od trybu rozgrywki turowej. Nie ma już problemu, czy ktoś będzie w danym miejscu pierwszy tylko dlatego, że teraz jest jego kolej i dochodzi tam z odległości 30 heksów, bo mu starcza punktów ruchu, niezależnie od tego że wrogi oddział stoi o 1 heks od tej strategicznie ważnej pozycji. Takich kocopołów już nie ma. Wszystko dzieje się równocześnie. I dzięki temu zrozumiałe staje się, dlaczego Napoleon był geniuszem i dlaczego Austerlitz było wspaniałą bitwą – ponieważ wielki wódz umiał wybrać właściwy czas uderzenia, wynikający z intuicyjnej kalkulacji zmęczenia własnych jednostek oraz siły, morale i pozycji jednostek przeciwnika. Czas rzeczywisty i realne zachowanie się oddziałów sprzyjają realizmowi dowodzenia i zdarzeń na polu walki. I to wszystko jest w SID MEIER'S GETTYSBURG!

ETAPY SCENARIUSZA

Każda bitwa w SMG! rozgrywa się według własnego schematu, powtarzającej się sekwencji zdarzeń. Jej poznanie nauczy nas „higieny" zachowania, co pozwoli uniknąć zaskoczenia i da sporo czasu na planowanie rozgrywki, a nie zastanawianie się, co robić dalej.

Bitwa zaczyna się etapem rozpoznania – gdzie dokładnie znajduje się nieprzyjaciel. O dziwo, w tej grze, najlepiej do rozpoznania nadają się dowódcy. Warto powysyłać ich na wszystkie strony, a szczególnie na własne skrzydła.

Rozpoznanie prawdopodobnych pozycji wroga to dopiero częściowy sukces. Trzeba jeszcze rozpoznać siły, jakimi dysponuje przeciwnik na różnych kierunkach. Może się bowiem okazać, że przed nami jest tylko część jego oddziałów. A gdzie reszta? Czy już nas obchodzą głęboko ze skrzydeł? Zdarzyć się to może zwłaszcza w rozgrywce z człowiekiem, chociaż i komputer potrafi zaskoczyć.

W trakcie fazy rozpoznania należy wydać będącym w dyspozycji brygadom rozkaz marszu na zaplanowane pozycje. Trzeba przy tym pamiętać, że chociaż ważne jest, co zrobi nieprzyjaciel, to jeszcze ważniejszy jest nasz plan. Rozpoznane ruchy nieprzyjaciela powinny spowodować drobną korektę naszych planów, ale nie mogą w niczym zniweczyć naszych pomysłów.

Gdy nasze brygady będą maszerować na pozycje, dobrze jest zgromadzić w dużą baterię działa stalowe (i ewentualnie napoleony – to te brązowe) i rozpocząć przygotowanie artyleryjskie. Koncentrując (ręcznie wydając rozkaz celowania) ogień na wybranych pułkach piechoty (do artylerii strzela się tylko wtedy, gdy szaleje lub próbuje załamać naszą baterię), by znacznie je osłabić lub nawet spowodować ucieczkę.

Gdy wiemy już wystarczająco wiele o nieprzyjacielu, przychodzi czas walki. Zauważone oddziały nieprzyjaciela należy związać niewielkimi siłami. Gdy przeciwnik będzie atakował, najlepiej jest zająć pozycję na zalesionym szczycie wzgórza i nie ruszać się stamtąd, by żołnierze wznieśli umocnienia. Tym sposobem kilka pułków wytrzyma uderzenie nawet dwukrotnie liczniejszego wroga.

Podczas własnego natarcia należy markować obronę w centrum niewielkimi siłami wzmocnionymi baterią lub dwiema bateriami napoleonów, podczas gdy pozostałe siły powinny obchodzić skrzydła wroga, nie tracąc kontaktu taktycznego z siłami w centrum. Gdy bowiem poszczególne człony szyku zanadto się od siebie oddalą, przeciwnik może przy energicznym działaniu rozbić po kolei centrum i oba skrzy-

dła, zyskując później dzięki temu przewagę liczebną (działa większością sił za każdym razem przeciwko naszej części).

Atak skrzydłowy jest korzystny, ale nie marnujmy też szansy, jeżeli wróg osłabi zanadto swoje centrum (komputer rzadko tak robi). Z posiekanym centrum i rozdzielonymi skrzydłami nieprzyjaciel będzie zmuszony do dramatycznych wyborów, rozpaczliwie zaatakuje lub ulegnie psychicznemu osłabieniu. Stąd już krok do zwycięstwa.

Gdy brygady dojdą na pozycje, nadchodzi czas szturmu. Atak musi być zgrany w czasie, tak by przeciwnik nie miał swobody manewru. Możemy zaryzykować atak odciągający w jednym miejscu, ale by wyciągnąć rezerwy przeciwnika, musi to być atak potężny i tym samym traci charakter pozorowanego i odciągającego. Po prostu niepotrzebnie osłabiamy się wtedy na właściwym kierunku natarcia.

SID MEIER'S GETTYSBURG!

Po krótkiej wymianie ognia najlepiej jest przystąpić do zdecydowanego ataku i wykonać szarżę na bagnety albo zmusić dowódców brygad do ustawicznego wydawania polecenia „Advance". Nic poza tym nie powinno nas wtedy interesować (dlatego tak ważne jest ustawienie wszystkiego na drugorzędnych kierunkach – niech sobie tam sami dają radę). Trzeba następować przeciwnikowi na pięty, bo inaczej stanie i zacznie nas ostrzeliwać albo odrabiać własne zmęczenie. Nie można do tego dopuścić.

DOWÓDCY

Dowódcy, jak napisano wyżej, służą na początku walki do rozpoznania. W trakcie batalii dowódcy brygad wydają rozkazy i dodają otuchy swoim podwładnym (zwiększają odporność moralną jednostek będących w zasięgu dowodzenia).

Dowódcy dywizji i korpusu służą do rozpoznania, ale w walce świetnie nadają się na wspieraczy morale oddziałów wykonujących samodzielne zadania. Mogą też stać z tyłu, w bezpiecznym miejscu, z włączoną opcją odtwarzania jednostki, by ściągać ku sobie rozbite oddziały i przywracać je do stanu używalności.

PIECHOTA

Podstawową jednostką piechoty jest pułk (średnio 300–350 ludzi). Pułki (regimenty) zgrupowane są po 3–6 w brygadach. Piechota jest podstawową siłą na polu walki. Jej głównym narzędziem walki jest ogień karabinowy i szarża na bagnety.

Najprostszą i najszybszą metodą sterowania brygadą jest wyznaczanie punktu docelowego ruchu dowódcy brygady (prawy klik po ustawieniu tej opcji w preferencjach gry). Następnie klikamy na szyk brygady (w pasku rozkazów), dzięki czemu rozstawia się ona samoczynnie na nowej pozycji. Ale uwaga! – brygada maszeruje w szyku dotychczasowym, a nowy przyjmuje dopiero na pozycji końcowej. A więc, gdy zaczynamy ruch w kolumnach, to regimenty dojdą do celu w kolumnach, a w linie (o ile taki szyk im wyznaczyliśmy) przejdą dopiero na nowej pozycji. Jeżeli przesadzimy i wyznaczymy nową pozycję zbyt blisko nieprzyjaciela, to możemy ponieść niepotrzebne straty (kolumna jest wrażliwa na ogień karabinowy).

Gdy chcemy bronić danego terenu lub związać nieprzyjaciela walką, najlepszym szykiem jest linia (Battle). Brygada w linii broni znacznego obszaru, ale jest mało odporna na obejście i przełamanie. Jeśli posiadamy dużą liczbę oddziałów, lepszym szykiem jest podwójna linia (Double). Dzięki niej posiadamy co prawda mniej pułków w pierwszej linii, ale za to pułki z drugiej linii mogą zapobiec obejściu lub zastąpić wycieńczony pułk z pierwszej linii. Podwójna linia brygady jest też niezastąpiona w ataku. Czołowe regimenty zyskują wsparcie moralne (mają swoich za plecami), a poza tym gdy zmęczą się czołowe pułki, możemy kontynuować bój pułkami drugiej linii.

Najbardziej kontrowersyjny jest szyk tyraliery (Skirmish), który w grze nie odgrywa swojej roli z uwagi na zbyt rygorystyczne przepisy o wycofywaniu go (czy nawet ucieczce) przed nadchodzącą linią. Komputer bezlitośnie wykorzystuje tę słabość tyraliery. Dlatego też nie warto stosować tego szyku dla całej brygady, najwyżej 1–2 pułki można rozwinąć przed pozostałymi (a reszta w szyku linii, oczywiście) w tyralierę. Dajemy im wtedy rozkaz „Attach", a następnie „Advance" przy marszu w przód. Takie tyraliery osłonią nasze szyki i zadadzą nieprzyjacielowi pierwsze straty. By zwiększyć bezpieczeństwo tyraliery, należy przed walką wydać jej rozkaz „Fall Back". Nie ucieknie już tak szybko, a za to cofając się przed wrogiem, zada mu niezłe straty.

Gdy gramy z komputerem, tyraliera jest natychmiast rozbijana przez jego ataki linii piechoty. Gdy walczymy z człowiekiem, tyraliera zyskuje na znaczeniu. Po pierwsze, człowiek nie jest taki głupi, by wychodzić z linii pułkiem i uganiać się za jakąś tyralierą. Po drugie, w walce człowiek może nie zauważyć, że przed nim nie stoi linia tylko tyraliera, a ta powoduje większe straty. Gdy mamy dużo sił i możemy to zrobić – to trzy nasze pułki w tyralierach, uszykowane jedna za drugą (wszystkie mając możliwość strzelania), narobią niezłej jatki w szeregach przeciwnika. W każdym razie warto eksperymentować.

KAWALERIA

Kawaleria w tej grze została wykastrowana. Nie może wykonywać szarż, a jej siła w walce w linii pieszej jest dwukrotnie słabsza niż piechoty. Jej atutem pozostaje szybkość (gdy w pobliżu jest dowódca, rozkaz „Column" powoduje zajęcie miejsc w siodłach). Oprócz tego, walcząc w tyralierze, nie męczy się tak jak piechota. Z tych względów kawaleria jest znakomita do działań opóźniających, nagłego oskrzydlania, do robienia szumu i krzyku na skrzydłach. Może na komputerze nie zrobi to wrażenia, ale na kolegach na pewno.

ARTYLERIA

Artyleria w grze występuje w postaci baterii (3–4 działowych). Podzielono ją na dwa podstawowe rodzaje – gładkolufowe 12–funtówki (tzw. napoleony) i działa polowe z lufą gwintowaną. Te pierwsze mają dobre osiągi na wszystkich zasięgach, większy wybór amunicji i skuteczniejszy ogień kartaczowy. Te drugie strzelają na dalsze odległości niż napoleony.

Dobrze użyta artyleria ma decydujące znaczenie na polu walki. Poruszanie baterii na polu walki nie jest trudne. Wystarczy wybrać starannie pozycję dla danej baterii, wskazać jej punkt docelowy i kliknąć na Unlimber, dzięki czemu po dojściu na pozycję bateria rozstawi się bez naszej pomocy i sama zacznie strzelać. Dla dział gwintowanych wybierać należy pozycje za naszymi liniami, na wzgórzach i najlepiej nieco na skrzydle. Dla napoleonów najwłaściwszym miejscem jest linia piechoty.

Piechota stojąca w lesie, wzmocniona dwiema bateriami napoleonów, jest wręcz niepokonana. Należy tylko w trakcie szturmu na taką pozycję osobiście dopilnować, do kogo strzelają baterie. Czasami komputer wymyśla im jakieś niestworzone algorytmy działania i walą gdzieś na wzgórza, mając przed nosem szarżującą piechotę wroga. Naciśnięcie na sztandar baterii i przy trzymanym klawiszu myszy wskazanie na szarżującą piechotę (jeszcze tylko trzymać klawisz T) zdrowo ją przetrzebi. Zdarza się, że piechota załamie się dzięki ogniowi samej artylerii.

OSTATNIE NAMASZCZENIE

W miejscu wartym dużo punktów zwycięstwa zostaw zawsze jakiś regiment. Zmień mu szyk (żeby nie łaził za własną brygadą), następnie daj linię. Chłopaki pozostawieni w spokoju okopią się i wytrzymają wiele. Jest to dobra metoda na głupie pomysły komputera (a zdarzyło mi się ochronić w ten sposób takie miejsce przed żywym graczem).

Na tyły przeciwnika wysyłaj kawalerię, o ile ją masz. Narobi zamieszania, a w razie czego szybko ucieknie. Piechota tak zastosowana może nigdzie nie zdążyć lub, osaczona przez rezerwy nieprzyjaciela, wygubi się w niepotrzebnych walkach.

Nie mieszaj brygad. Później w walce nie będziesz mógł nimi swobodnie dowodzić. Gdy powstanie mętlik i zamieszanie, okaże się, że zamiast jednej masz dwie zmęczone brygady, w dodatku trudne do wyrwania z szyku.

Brygady raz posłanej do walki frontalnej z równym przeciwnikiem trudno jest później używać. Tak naprawdę jest stracona.

Trzymaj rezerwy, nigdy nie wiadomo, co i skąd się może pojawić.

Maszeruj w kolumnach tylko poza swoimi liniami. W nieznanym terenie możesz się natknąć na niewidocznego przeciwnika.

Nie śpiesz się. Gdy w pierwszym ataku będziesz miał za mało sił, stracisz je. Później możesz już nigdy nie odrobić tej straty.

Berger

Firaxis/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 160⁰⁰
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 9/10



O INCUBATION pisałem już w SS'51, jednak ze względu na brak miejsca, wiele informacji zwyczajnie się nie zmieściło. Mam nadzieję, że poniższe rady i wskazówki zaspokoją wasz głód wiedzy, jeśli nie całkowicie, to przynajmniej w dużej części.

Na początku twoi żołnierze są zupełnie zieloni. Potrafią posługiwać się jedynie najprostszym (i oczywiście najgorszym) typem broni, a o pancerzu lub innym sprzęcie nie ma co marzyć. Powinieneś jak najszybciej zmienić ten stan rzeczy. Musisz tak kierować podwładnymi, aby w każdej misji zdobywali jak największe doświadczenie. Im szybciej będą się uczyć, tym szybciej będziesz mógł wymienić im broń na lepszą, wyposażyć ich w pancerze, apteczki, celowniki, wszczepy i inne bajery zwiększające ich szanse na przeżycie następnych zadań. Marines zyskują doświadczenie za przeżycie misji oraz zabicie Obcego. Wniosek stąd prosty – muszą ukończyć zadanie w jednym kawałku i wyeliminować jak największą liczbę Scay'Ger. Ważną jest też równomierny rozwój oddziału. Jeśli jeden z Marines wybił się w poprzednich misjach, przesuń go na drugą linię i daj szansę innym. Dzięki temu unikniesz sytuacji, gdy jeden z Marines okaże się zbyt słabo wyszkolony i uzbrojony, by zdziałać cokolwiek w następnych misjach.



Niezwykle ważną rzeczą, wpływającą na prawdopodobieństwo wykonania zadania, jest uzbrojenie oddziału. Powinno ono spełniać kilka podstawowych funkcji. Po pierwsze, musi być skuteczne przeciwko każdemu napotkanemu przeciwnikowi. Po drugie, amunicji musi wystarczyć do końca misji. Po trzecie, broń nie może zbyt szybko się przegrzewać, chyba że równie szybko się schładza. Powód tego ostatniego ograniczenia jest prosty – jeśli natkniesz się na liczną lub dobrze opancerzoną gromadę Obcych, to może ci się nie udać wystrzelać wszystkich w jednej turze. Wielokrotne strzały rozgrzeją broń i w następnej rundzie bez ryzyka będziesz mógł oddać tylko jeden strzał, gdyż broń ponownie się nagrzeje! Wszystkie następne strzały będą groziły zacięciem lub uszkodzeniem broni! W takiej sytuacji jesteś prawie bezbronny. Jeśli oddasz po jednym strzale, to najprawdopodobniej nie wykończysz wszystkich Obcych (w poprzedniej turze nie wystarczyła cała seria) i dojdzie do walki wręcz, a w niej Scay'Ger są dużo lepsi. Jeśli będziesz strzelał kilkakrotnie, to istnieje duża szansa, że kilka sztuk broni się zatnie (a nawet uszkodzi) – żołnierz jest wtedy wyłączony z walki na kilka tur (do końca misji).



Zdobywając doświadczenie, Marines zyskują możliwość używania nowych broni, pancerzy i wyposażenia dodatkowego. Oczywiście nie uda ci się stworzyć żołnierza doskonałego, potrafiącego posługiwać się apteczką, plecakiem odrzutowym, celownikiem, najlepszymi typami broni i do tego jeszcze niosącego sztandar. Musisz dokładnie planować jego „karierę" i co ważniejsze, nie zmieniać raz obranej drogi. Na początek każdy z Marines powinien nauczyć posługiwać się Advanced Combat Gun oraz nosić Light Armor, dokładnie w takim porządku! Kolejność szkolenia w posługiwaniu się następnymi broňmi, pancerzami i wyposażeniem dodatkowym jest już bardziej dowolna. Podstawowym problemem jest ustalenie typu broni (Lekka/Ciężka), którą będzie posługiwał się żołnierz. W oddziale powinien być co najmniej jeden snajper (Sniper Rifle), ze dwóch Marines z dwururkami (Double Fire), dwóch z szybkostrzelnym karabinem maszynowym (Rapid Fire Machine Gun). W późniejszych misjach bardzo przydatny jest również miotacz min (Mine Thrower), karabin plazmowy (Plasma Gun) i laser (HiEnergy Laser), a oddział powinien liczyć 8–10 Marines! Jeśli chodzi o pozostałe wyposażenie, to minimum dla każdego żołnierza jest pancerz standardowy (Standard Armor), Munpack i Servosystem, a dla oddziału 2–3 apteczki (Small Medi-Kit). Następnym krokiem jest jeszcze węższa specjalizacja żołnierzy. Dowódca powinien otrzymać sztandar (Banner), jeden lub dwóch Marines plecaki odrzutowe (Jetpack), jeden większą apteczkę (Large Medi-Kit). Warto również rozważyć wyposażenie niektórych Marines w celowniki (Target System), środki stymulujące (Light/Heavy Stimulant) i skanery (Scan Module/Long Range Scan). Przydzielając ekwipunek pamiętaj, że czasami oddział będzie musiał się rozdzielić, by wykonać zadanie. Każda z takich grup powinna być w stanie poradzić sobie z większością przeciwników, wyłączając oczywiście tych najgroźniejszych. Dobrze wyposażony oddział nie powinien mieć trudności z wykonaniem którejkolwiek z misji!



Mimo że zadania są dość różnorodne, stosuje się dwie strategie działania. Pierwsza sprawdza się w misjach, w których liczba obcych nie zwiększa się, tzn. nie ma luków wentylacyjnych, drzwi, itp. przez które nadchodzą nowe hordy Scay'Ger. Ewentualnie można ją także zastosować, gdy przybywające watahy nie są zbyt liczne lub nadchodzą tylko przez kilka pierwszych tur. Należy wtedy spróbować wybić wszystkich mutantów (maksymalne doświadczenie), zyskując w ten sposób pełną kontrolę nad terenem walki i sposobność otwarcia wszystkich skrzyń z ekwipunkiem. W przypadku, gdy mutantów ciągle przybywa lub mają zbyt dużą przewagę liczebną, trzeba jak najszybciej dotrzeć w wyznaczone miejsce, ustawić żołnierzy w jego pobliżu i... strzelać aż skończy się amunicja. Uwaga! W trybie obrony żołnierze strzelają w takiej kolejności, w jakiej wydałeś rozkazy przejścia do obrony.

W INCUBATION występuje kilkanaście gatunków Obcych i pokonanie każdego z nich wymaga zastosowania innych sposobów walki.

Ray'Ther: najczęściej spotykany i jeden z szybszych (6 PA) Scay'Ger. Jest bardzo mało wytrzymały i ginie po jednym strzale (jedynie Light Combat Gun może czasami nie dać mu rady). Najlepiej ustawić Marines w trybie obrony (Defence Mode) i czekać aż podejdzie pod lufy. W misjach, w których Ray'Ther wychodzą z luków wentylacyjnych, drzwi, itp., dobrym sposobem jest ustawienie przy tych wejściach żołnierzy z bronią wyposażoną w bagnety. Nie tracisz w ten sposób cennej amunicji, a często jeden Marines wystarczy, by zabezpieczyć jedno wejście.

Gore'Ther: najwolniejszy (2 PA), ale za to silnie opancerzony i wyposażony w potężne szczypce. Jedynym sposobem na pokonanie Gore'Ther jest wciągnięcie go na miny lub zajście od tyłu. W tym celu najlepiej użyć jednego Marines jako przynęty, ale uważaj, bo wystarczy

jeden celny atak szczypcami i będziesz potrzebował następnej przynęty. Nigdy nie wdawaj się w walkę wręcz z Gore'Ther!

Ee'Ther: jeden z najtrudniejszych Scay'Ger do zabicia. Posiada dość gruby pancerz, jest niezwykle żywotny, a w dodatku na koniec tury Obcych regeneruje wszystkie stracone PŻ! Z tego powodu praktycznie jedynym skutecznym sposobem jest skoncentrowanie ognia i zabicie go w ciągu jednej tury. Jeśli któryś z twoich Marnies posiada gruby pancerz, możesz spróbować innej metody. Wystaw żołnierza na przynętę, właduj w Ee'Ther tyle strzałów ile możesz, zostawiając wszystkich Marines, którzy go widzą w trybie obrony. W ten sposób po każdym swoim ataku Obcy dostanie tyle strzałów, ilu Marines go widzi i istnieje duża szansa, że nie dożyje końca swojej tury. Zamiast grubego pancerza możesz otoczyć przynętę polem energetycznym wytwarzanym przez karabin plazmowy.

Cy'Coo: posiada on tak gruby pancerz, że można go zlikwidować wyłącznie w chwili, gdy otwiera się do strzału. Z tego powodu jedynym sposobem na zabicie go jest ustawienie Marines w trybie obrony. Na szczęście bestia strzela w pola, w których twoi żołnierze stali w poprzedniej turze, stąd łatwo jest uniknąć obrażeń, po prostu przechodząc w nowe miejsca. Można nawet pokusić się o zwabienie w te punkty Scay'Ger, pozbywając się w ten sposób kilku przeciwników.

Ray'Coo: jest uzbrojony w miotacz i dzięki długim nogom może strzelać ponad przeszkodami. Ponadto potrafi skoczyć w dowolne miejsce, ale na szczęście zużywa na to wszystkie punkty ruchu. Najlepszą taktyką jest po prostu czekać aż skoczy i zabić go w następnej turze.

Squee'Coo: również posiada miotacz i dzięki długim nogom może strzelać ponad przeszkodami. Ciężko ranny zmienia się w Squee'Ther. Najłatwiej jest go wyeliminować przy pomocy karabinu snajperskiego lub innej broni dalekiego zasięgu, unikając w ten sposób jego strzałów.

Squee'Ther: mimo poważnych ran i braku kończyń będzie próbował dopaść Marines i zagryźć ich niezwykle silnymi szczękami. Na szczęście jest dość powolny i łatwo go dobić kilkoma następnymi strzałami.

Pyr'Coo: posiada broń o dużej sile ognia, dalekim zasięgu i co gorsza, potrafi jej skutecznie używać. Oprócz tego jest niezwykle silny i szybki oraz grubo opancerzony. Na szczęście może strzelać tylko raz na turę. Najskuteczniejszym sposbem walki z Pyr'Coo jest użycie broni ciężkiej, ale jeśli nie uda się go zabić w ciągu jednej tury, to wszyscy Marines powinni znaleźć sobie osłonę lub niewiele z nich zostanie.

Al'Coo: największy i najsilniejszy ze wszystkich Scay'Ger. Jedynym sposobem na przeżycie spotkania z nim jest strzelanie do niego ze wszystkiego co masz i ciągłe cofanie się. Przydatne są wszelkie środki spowalniające jego marsz, najlepiej jeśli masz już do dyspozycji laser. Jeśli będziesz miał szczęście, to uda ci się go zabić zanim do ciebie dojdzie.

War'Coo: podobnie jak Cy'Coo, strzela w miejsca, w których twoi Marines stali w poprzedniej turze. Technika walki jest taka sama – nie pozostawać na tych samych polach. Acha, War'Coo jest niezniszczalny, więc szkoda na niego amunicji.

Dec'Ther: mimo niepozornego wyglądu jest śmiertelnie groźny. Jeśli uda mu się podejść wystarczająco blisko twoich żołnierzy, to wypuści trujący obłok gazu, który zabije wszystkich w promieniu jednego pola, nie wyłączając Dec'Ther (choć nie jest to zbyt wielka pociecha). Uwaga! Jest niezwykle szybki, szybszy nawet od Ray'Ther. Na szczęście ginie po jednym strzale, więc 2–3 Marnies w trybie obrony powinno ochronić drużynę.

Tr'Yn: twój ostateczny przeciwnik. Rodzi Dec'Ther w zastraszającym tempie. Jeśli szybko się go nie pozbędziesz, to pająki pokonają cię samą przewagą liczbną.

To już koniec dobrych rad, a kiedy skończycie ostatnią misję, zaproście do siebie kolegów i zagrajcie przeciwko sobie. Dopiero wtedy w pełni zrozumiecie, jaka jest różnica pomiędzy zwycięstwem nad głupim komputerem i nad inteligentnym człowiekiem.

C(w)alineczka

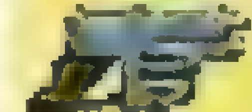
Blue Byte
DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: 155⁰⁰
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM
DEMO: CD 51
OCENA: 8/10

INCUBATION

Poniższa charakterystyka powinna ułatwić odpowiedni dobór broni, pancerzy i wyposażenia dodatkowego.

Skróty:

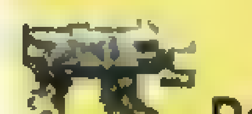
PA: Punkty Akcji, **PŻ:** Punkty Życia, **KP:** Kondycja Psychiczna, **SB:** Sprawność Bojowa, **BPL/C:** Biegłość w Posługiwaniu się Lekką/Ciężką Bronią; **ZT:** Zdolności Techniczne, **UM:** Umiejętności Medyczne, **ZP:** Zdolności Przywódcze, **W:** wymagany poziom cechy; **O:** zadawane obrażenia, **M:** pojemność magazynka, **R:** rozgrzanie.


Light Combat Gun – W: brak; O: 2 pkt.; M: 7 naboi; R: 2 strzały


Advanced Combat Gun – W: BPL 1 pkt.; O: 3 pkt.; M: 8 naboi; R: 3 strzały; bagnet


Standard Assault Rifle – W: BPL 3 pkt.; O: 4 pkt.; M: 10 naboi; R: 4 strzały; bagnet

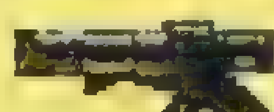

Sniper Rifle – W: BPL 3 pkt., ZT 1 pkt.; O: 4 pkt.; M: 15 naboi; R: 4 strzały; daleki zasięg


Double Fire – W: BPL 4 pkt., ZT 1 pkt.; O: 6 pkt.; M: 15 naboi; R: 6 strzałów; szybko się schładza!


Heavy Machine Gun – W: SB 1 pkt., BPL 1 pkt., BPC 2 pkt.; O: 5 pkt.; M: 15 naboi; R: 5 strzałów; szeroki kąt strzału, ale kosztuje 2 PA!


Rapid Fire Machine Gun – W: BPL 2 pkt., BPC 3 pkt.; O: 6 pkt.; M: 20 naboi; R: 5 strzałów; szeroki kąt strzału, ale można skupić ogień na jednym przeciwniku


Flame Thrower – W: BPC 3 pkt.; O: 10 pkt.; M: 5 naboi; R: nie dotyczy; strzał z podwójnego ładunku (tryb B) obejmuje kwadrat 3x3 pola

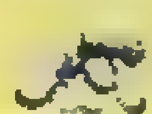

Mine Thrower – W: SB 2 pkt., BPC 4 pkt., ZT 1 pkt.; O: 10 pkt.; M: 5 naboi; R: nie dotyczy; koszt strzału 3 PA! Za to wybuch rani wszystkie stwory w promieniu 1 pola.

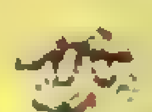

Plasma Gun – W: SB 1 pkt., BPC 4 pkt., ZT 3 pkt.; O: 10 pkt.; M: 10 naboi; R: 2 strzały; strzał w trybie B tworzy wokół celu pole energetyczne, które chroni przed atakami, ale również unieruchamia.


HiEnergy Laser – W: SB 1 pkt., BPC 5 pkt., ZT 3 pkt.; O: 10 pkt.; M: nie używa naboi; R: 3 strzały; strzał w trybie B paraliżuje ofiarę na jedną turę.


Scan Module – W: ZT 2 pkt. – podaje liczbę obcych w bliskim otoczeniu.

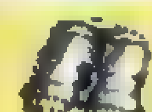

Long Range Scan – W: ZT 4 pkt., ZP 1 pkt. – podaję liczbę oraz gatunek obcych, dużo większy zasięg


Light Stimulant – W: SB 1 pkt., UM 1 pkt. – zażycie daje +1 PA do końca tury

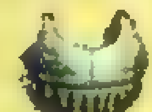

Heavy Stimulant – W: SB 1 pkt., UM 2 pkt. – zażycie daje + 2 PA do końca tury oraz podnosi Kondycję Psychinczną do maksymalnego poziomu.

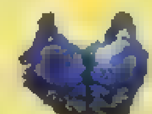

Target Sytem – W: ZT 5 pkt. – podwaja celność broni


Munpack – W: SB 2 pkt., ZT 1 pkt. – podwaja ilość niesionej amunicji.


Jetpack – W: SB 4 pkt., ZT 3 pkt. – umożliwia przelot nad przeszkodami, zasięg 5 pól


Banner – W: SB 1 pkt., ZP 5 pkt. – niesiony przez dowódcę zwiększa morale oddziału i umożliwia obronę w każdą stronę.

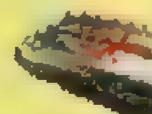

Light Armor – W: SB 1 pkt; pancerz: 3 – przód/ 2 – tył

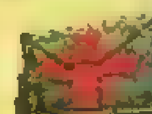

Standard Armor – W: SB 2 pkt.; pancerz 4/2


Attack Armor – W: SB 3 pkt.; pancerz 5/0


Heavy Armor – W: SB 4 pkt.; pancerz 6/4, ale –1 PA na stałe


Servosystem – W: SB 2 pkt., ZT 2 pkt., UM 1 pkt.; + 1PA na stałe


Small MediKit – W: UM 1 pkt.; użycie przywraca 1 PŻ


Large MediKit – W: UM 5 pkt.; użycie przywraca 3 PŻ oraz podnosi KP do maksymalnego poziomu













Podstawową rzeczą ułatwiającą odnoszenie zwycięstw w kampaniach PG2 jest odróżnianie dwóch typów wojsk, którymi będzie ci dane walczyć na różnych frontach świata. Pierwszym są twoje doborowe oddziały oznaczone czarnymi cyframi (punkty siły). Przenosisz je z misji do misji, do momentu, kiedy zakończą swoją egzystencję barwną eksplozją. Drugim typem są wojska przydzielone wyłącznie do pomocy w danej bitwie (białe cyfry w kwadracikach z punktami siły) – wolno je tracić bez konsekwencji w późniejszych etapach kampanii.

HISZPANIA - MADRYT

Trwa wojna domowa w tym słonecznym i ciepłym kraju. Atakujesz w kierunku zachodnim i radzę uderzyć z obu stron pasma górskiego jednocześnie. To rozgrzewka, pamiętaj, by zostawić piechotę w zdobytych miejscach.

Najważniejsze to jak najbardziej doświadczyć własne jednostki (belki na czymś co przypomina pagon). Do pomocy przydzielono ci faszystowskie oddziały generała Franco i tymi możesz eksperymentować.

POLSKA - CIECHANÓW

Dokup po jednej jednostce artylerii, czołgów i bombowców Ju–87.

Uderzasz w okolicy Mławy, by skierować się na południowy wschód ku Ciechanowowi i Przasnyszowi. W Mławie broni się polska artyleria. W okolicznych lasach grasuje piechota wspierana przez artylerię. Spodziewaj się też niewielkich oddziałów pancernych. Ważne, byś nie przedsiębrał ataków w lasach bez uprzedniego ostrzelania obrony z dział. Staraj się zrobić wyłom w okolicach polanki, uderzając z boku lub tyłu kawalerią na artylerię polską (kuriozalne!). Dzieła zniszczenia dokonają następnie jednostki pancerne. Bombarduj Mławę. Moment przerwania oporu w okolicach tego miasta oznacza przełom w bitwie. Dalej powinno iść jak po maśle. Szybko uzyskasz przewagę w powietrzu, a zasada prowadzenia czołgów na czele zapobiegnie atakom komputerowego wroga na twoją spakowaną na samochody artylerię. Na Przasnysz i Ciechanów uderz jednocześnie. Artylerię ustaw pomiędzy tymi miastami. Powinieneś odnieść brilliant victory.

FINLANDIA - RAATE

Zaopatrz się w artylerię, najlepiej jak najcięższą o dużym zasięgu. Lotnictwo będzie mogło uderzać średnio co drugą turę, więc pożytku z niego nie uświadczysz za wiele. Ważne jest odpowiednie rozlokowanie sił. Na północy ustaw 2 jednostki pancerne i wykorzystaj jak najlepiej przydzieloną piechotę fińską. Czołgi sowieckie czekają przed mostem, nie nadziej się na nie. Najcięższe walki toczyć się będą pod Piispajarvi. Nie masz swobodnego dostępu do miasta (most), a broni go artyleria, piechota i oddziały pancerne. Podprowadź działa nad wodę i grzej po piechocie i artylerii wroga. Czołgi zostaw lotnictwu i własnej, doświadczonej piechocie – w warunkach miejskich czołgi ulegają piechurom. Najważniejsze, abyś nie zapomniał od samego początku poprowadzić natarcia na Raate. Jeśli będziesz z tym zwlekał, Sowieci obwarują się tam, a że dostęp do miasta nie jest dogodny, nie zdążysz i pozostanie liczyć na lotnictwo, którego ataki zostaną powstrzymane przez artylerię przeciwlotniczą. Do Raate musisz przebić się przez rzekę, odeprzeć piechotę wroga i sprytnie zaatakować 2 jednostki artyleryjskie ustawione w okolicach rozstaju dróg. Kłopot polega na tym, że trwają wciąż boje o Piispajarvi, a działa trzeba załatwić szybko, bo powstrzymają marsz twoich wojsk na 2–3 kolejki, a to może drogo kosztować w ostatecznym rozrachunku. Do Raate spróbuj dobrać się... z północy. Jakimś cudem trzeba tam się dostać jednostką pancerną i postraszyć artylerię. Przy dobrym wsparciu ogniowym (niemiecka artyleszysta dopra artyleszysta) powinno być łatwiej. Może nie udać się jedynie brilliant victory.

NORWEGIA - LILLEHAMMER

To już, niestety, nie ten pamiętny scenariusz z pierwszej części. W PG2 to najłatwiejsza misja kampanii „Blitzkrieg". Dokup czego ci brakuje. Pamiętaj, że warto zainwestować w broń przeciwpancerną, która znakomicie radzi sobie z piechotą, np. StuG IIIB. Dobrze mieć też więcej czołgów, gdyż te po upgrade'owaniu stanowią trzon szturmowy armii. Uderzasz w dwóch zgrupowaniach o podobnym składzie. Liczniejsze siły ustaw pod Hamar. One po złamaniu oporu muszą gnać co sił w gąsienicach ku Lillehammer, zajmując po drodze lotnisko. Przed docelowym miastem wyhamuj, podciągnij artylerię, zbombarduj i dopiero wtedy uderz. Tylko zostaw na tyłach oddział piechoty w Hamar. Norwegowie lubią zejść sobie z gór... Uderzenie drugiego ugrupowania jest płynne i efektowne – rozbijasz głównie piechotę. Dotrzesz do Lillehammer w tym samym czasie. Tam bronią się Brytyjczycy. Nie waż się zwyciężyć niebłyskotliwie. Nie można się pomylić w kierunkach natarcia, bo uniemożliwia to ukształtowanie terenu.

FRANCJA - SEDAN

Bardzo trudna misja. Ma nieliniearny charakter i nie wystarczy w niej zaatakować danych miejsc w odpowiednim czasie i kolejności. Należy umieć działania synchronizować i bronić ważnych miejsc. Jeśli jeszcze nie masz artylerii samobieżnej, dokup ją. Przydadzą się też myśliwce (tylko nie Me 110!).

Na dzień dobry atakujesz Sedan. Bronią go bunkry, które należy zbombardować, ostrzelać i w tej samej turze zaatakować piechotą od północy – przez most. Przebij się i kieruj na Signy–'l –Abbae, omiń most koło Me' ziers (bunkry zatrzymają cię na parę kolejek). Musisz sforsować rzekę bez tego wynalazku cywilizacji.

W tym czasie drugie zgrupowanie – na południe od Sedanu, powinno przebić się przez ogień artyleryjski i jak najszybciej zająć Tannay wraz z lotniskiem, na które niezwłocznie trzeba przerzucić samoloty. Przeprowadź względnie sprawnie oddziały na północ od rzeki Aisne (most). Jeśli się spóźnisz, nadciągające ze wschodu odwody sprzymierzonych odbiją Tannay, odcinając twoich maru-

derów od docelowych punktów strategicznych. Broń przez około 3–4 tury lotniska pod Tannay 2–3 jednostkami, resztę pchnij niezwłocznie na zachód ku Rathel. Tam czeka cię ciężka walka. Nieprzyjaciel dysponuje Matildami, które wolą twórców gry są prawdziwym utrapieniem dla lekkich czołgów niemieckich. Nie wypuszczaj przodem pojedynczych oddziałów, nie zostawiaj osamotnionej artylerii, bo opadną ją ze wszystkich stron i skasują. Duże zgrupowanie piechoty francuskiej będzie cię nękać zza rzeki. Poświęć turę na uzupełnienie paliwa i amunicji oraz zwarcie szeregów. W tym czasie zgrupowanie północne powinno ominąć Signy–'l – Abbae i uderzyć na lotnisko za Rathel. Odciągnie to obrońców od Rathel, ale lotnisko zdobyć musisz, bo to przy moście koło Tannay już prawdopodobnie zajęli Francuzi. To moment kryzysowy. Pamiętaj, aby nie rię) i skup je pod Caestre. Do niewinnie wyglądającego miasteczka dotrą posiłki, które przy braku reakcji z twojej strony zagrożą nawet Cassel. Poniesiesz straty i nie zdołasz zmieścić się w limicie ruchów. Do Dunkierki wyślij ze 2 artylerie (jedna może być przeciwpancerna) i około 3 jednostek czołgów. Pamiętaj o doświadczonej piechocie, która powinna uderzyć na wymęczonych ostrzałem z dział i atakami czołgów, obrońców miasta. Może nastąpić stagnacja pod Dunkierką. Na pewno zaczną się zacięte walki z licznymi oddziałami francuskimi pod Caestre. Samoloty skieruj właśnie tutaj. To już końcówka. W tej samej turze powinieneś zająć wszystkie trzy miasta.

Musisz zmieścić się w limicie ruchów odpowiadającym brilliant victory, gdyż tylko wtedy pojedziesz na wycieczkę do Anglii. W przeciwnym razie wyślą cię do Afryki zdobywać Tobruk, a dalszy rozwój nięty punkt można zaatakować z ziemi, bacząc, by kursor nie przewidywał masakry twoich. W prawym górnym rogu mapy spodziewaj się Polaków, którzy nie ulegną w walce bezpośredniej. Znowu bomby i ciężkie działa. Raczej trudno oczekiwać, żebyś bez większych strat odniósł najwyżej punktowane zwycięstwo.

ZSRR - MOLDAVIA

Upgrade'uj myśliwce (są już FW–190a). Uderzasz z północy głównymi siłami. Na południu atakują Rumuni. Powinni przebić się w okolicach Hincesti i Mereseni, by podprowadzić pod Kishiniev artylerię. Zadanie twoich wojsk jest proste i oczywiste. Najszybciej do celu. Staraj się wykorzystywać objazdy, żeby nie zagęszczać sobie pola działań. Nie zostawiaj niedobitków za plecami i pilnuj, by niczego nie stracić. Nie rzucaj samolotów nad obecną stolicę Mołdawii, punktach strategicznie ważnych najdalej na wschodzie. Poradzisz sobie stosując na przemian wszystkie rodzaje broni.

USA - SAVANNAH

Przeprowadzasz inwazję na USA, a Amerykanie nie wystawili do obrony Chucka Norrisa. Najważniejsze to upgrade'ować najbardziej doświadczone czołgi i pojazdy przeciwpancerne. Masz już Tygrysy, Pantery i Słonie. Jak starczy kasy, dokup jakiś myśliwiec. Nie wystawiaj wszystkich jednostek. Na pierwszy front rzuć najlepsze czołgi. Za nimi artylerię. Lekkie zostaw w zajezdni (nie ryzykujesz ich straty). Ważne jest, by doborowe jednostki lądowały na południu w okolicach Hardwicke. To twoje najszybciej poruszające się siły. Muszą zdobyć i utrzymać Richmond Hill oraz pobliskie lotnisko. Najzacieklejszą bitwę stoczysz o Savannah. Ogniem artyleryjskim kasuj wrogą

PANZER GENERAL 2

uwikłać się na tym etapie w zdobywanie Nevion–Percien i Signy–'l – Abbaye. Zostaw je na deser. Zdobywszy lotnisko masz w zasięgu pozostałe miejsca strategicznie ważne. Bombarduj Signy–'l–Abbaye i Rathel. To drugie załatw ostatecznie czołgami lub piechotą. Pozostałe Ju–87 powinny już dolatywać do Liart. Uderz jednocześnie na oba miasta. Liart będzie się broniło dłużej. Wszystko zależy od skuteczności nalotów.

Możesz stracić do 3 własnych jednostek, ale nie tych najbardziej doświadczonych.

FRANCJA - DUNKIERKA

Atakujesz z południa i wschodu w kierunku Dunkierki i Bergues. Masz przydzielone oddziały na południu (okolice Bethune i La Bassee) w tym konną artylerię i piechotę oraz niewielkie siły pancerne. Zadaniem tych wojsk będzie przebić się przez linie obronne Brytyjczyków i dotrzeć do Ypres. Nie wolno zajmować się ich dożynaniem. Mniejsze przydzielone siły są też na północnym zachodzie. Nie wdawaj się w walki o każde miasto, nie wikłaj w pojedynki z bunkrami, tylko od zachodu jedź czołgami wprost do Dunkierki. Kluczem do zwycięstwa jest zajęcie przez twoje „regularne" oddziały położonego w centrum mapy Cassel. Teraz następuje ważny moment. Musisz rozdzielić siły – na wschód ku Ypres wyślij dwie artylerie – wskazane i dwie jednostki czołgów. W Popergine oznaczonym angielską flagą nie powinno być nikogo, więc nie trać ruchu na zwiad. Licz się za to z artylerią stojącą na północ od drogi ku miastu docelowemu. Z uderzeniem poczekaj na pancerniaków z południa, oni powinni najpierw związać ogniem piechotę wroga. Decydujący atak poprzedź salwami artyleryjskimi.

Do centrum podciągnij rozproszone oddziały z tyłów (przynajmniej 1 artylekampanii w ujęciu niniejszego tekstu nie przewiduje wariantu z zabawą na piasku.

ANGLIA - WINDSOR

Bardzo przyjemna misja, widać nawet przedmieścia Londynu. Komputer poskąpił ci przydziału okolicznościowych wojsk. Najważniejsze to zakupić nieco myśliwców i pogrupować jednostki. Główne uderzenie musisz poprowadzić spod Woking w kierunku zachodnim (Camberly, Sandhurst). Obydwa miasta trzeba załatwić szybko, ponieważ czeka cię zwrot na północ ku punktowi strategicznie ważnemu przy rozstaju dróg. Następnie musisz zdążyć do Maidenhead, a jeszcze skierować natarcie na Slough. Pamiętaj, że najpierw atakują czołgi, dopiero za nimi podciągaj osłaniane przez piechotę działa. Na lotnictwo możesz liczyć tylko w początkowej fazie bitwy, bo później otrzyma inne zadania w Londynie. Zgrupowanie drugie (mniej liczne) prowadzisz na północny zachód. Ma zająć lotnisko w centrum mapy (nie dasz rady bez artylerii) po uprzednim rozbiciu angielskich sił pancernych. Wspieraj to uderzenie z powietrza. Masz powoli prowadzić je ku Windsorowi, który powinieneś zdobyć w późniejszej fazie bitwy. Pamiętaj, że kluczowe jest zajęcie tego lotniska. Tylko wtedy będziesz miał pełną swobodę w powietrzu. Myśliwce brytyjskie (Spitfire) są uciążliwe, choć nie wiadomo dlaczego upierają się atakować cele naziemne. Szczególnie ciężarówki.

Z kolei trzecie uderzenie prowadzisz na północ ku dwóm punktom strategicznym w stolicy Anglii. Pchnij tam jeden oddział doświadczonej piechoty i nic więcej. Od chwili zdobycia centralnego lotniska sukcesywnie bombarduj Londyn. Pozwól wstrzelić się lotnikom w stanowiska obronne piechoty i wkraczaj do pustych osiedli. Dopiero najdalej na północ wysubo nie dość, że ostrzela cię Flak, to jeszcze wpakujesz się na wrogie myśliwce. Jedna z łatwiejszych misji.

ZSRR - NOVOPETROVSKOJE

Prowadzisz wojsko w dwóch zgrupowaniach – północnym i południowym. Poważniejsza zadyma szykuje się przy Volokolamsku. Oddziały z południa atakują natomiast w centrum. Ich szlak wyznaczają: Volokolamsk, Cismana, Novopetrovskoje i Kostrovo. Zgrupowanie, które ma przedrzeć się przez obronę wokół Volokolamska, musi uderzyć na wschód, ale podążając szlakiem Tar'ajevo (ważne jest zajęcie tu lotniska), Kaverino, Vlaskovo i następnie zrobić zwrot na południe ku Novoperovskoje (silna artyleria radziecka). Zanim ono skapituluje, trzeba podprowadzić oddziały pod Kostrovo. Po zbombardowaniu tego trzeba szybko doń wkroczyć. Pamiętaj o unikaniu poprzedzonych długim marszem ataków na miasta. Podprowadzaj na sąsiedni heks i uderz w następnej turze.

ZSRR - SOLNOGORSK

Ostatnia misja na wschodzie. Ważne są pierwsze ruchy, gdyż wokół znajdują się jednostki nieprzyjacielskie i czekają, aby jakiś nierozważny kierowca wywiózł twe cenne działa trochę w stronę lasu. Najbardziej emocjonujący jest początek, kiedy musisz rozwinąć skrzydła, spychając czerwonoarmistów na południe i południowy zachód. Naloty, osłona myśliwska i szturm pancerny powinny załatwić sprawę. Dożynki zostaw piechocie i czołgom na tyłach. Potem podążasz do Solnogorska, gdzie stoczysz w miarę zaciętą bitwę. Atak na wschód (Woronino, Rogatschevo i Fedorovka) jest najbanalniejszy i nie wysyłaj tam zbyt wielu oddziałów. Broni się zwykła, nieliczna piechota. Armia Czerwona stawi opór w dwóch artylerię przeciwlotniczą blisko mostu. Myśliwce niech tylko osłaniają bombowce (Ju–87), a tych nie oszczędzaj. Wykorzystaj to, że twoje najnowsze czołgi rażą na dwa heksy. Rzuć posiłki pod Hardwicke w miejscu pierwotnego lądowania. Po zniszczeniu czołgów M–26 zdobądź Savannah (broni się piechota) i opanuj trójkąt Pooler – Port Wenworth (artyleria) – Savannah. Uderzenie na północ jest formalnością, choć należy uważać na samoloty (amerykańskie myśliwce P–51H zadają duże straty).

USA - KNOXVILLE

Bardzo przyjemna bitwa. Niczego nie kupuj, upgrade'uj pozostałe czołgi i stocz frontalną bitwę pancerną. Masz dużą przewagę. Amerykanie wszystko, co najlepsze, rzucą do walki na początku. Nie licz się ze stratami, bo to ostatnia misja. Tradycyjnie uderz najlepszymi czołgami, a dopiero za nimi wprowadzaj następne, ale wraz z artylerią. Przy Research Facility i Oak Ridge czeka na twoje ptaszki silna obrona przeciwlotnicza. Piechotę przesuwaj tak, aby nie wymagała pakowania do samochodów. Większe zgrupowanie wojsk amerykańskich zastaniesz w okolicach Lenoir City. Jeśli nie straciłeś zbyt wielu oddziałów we wcześniejszych misjach, nie możesz tej bitwy przegrać. Komputer ogłasza zwycięstwo i nieśmiało przebąkuje coś o bombie atomowej.

Za miesiąc wycieczka szlakiem tych dobrych.

Decybeliusz

SSI/Mindscape

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –po
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

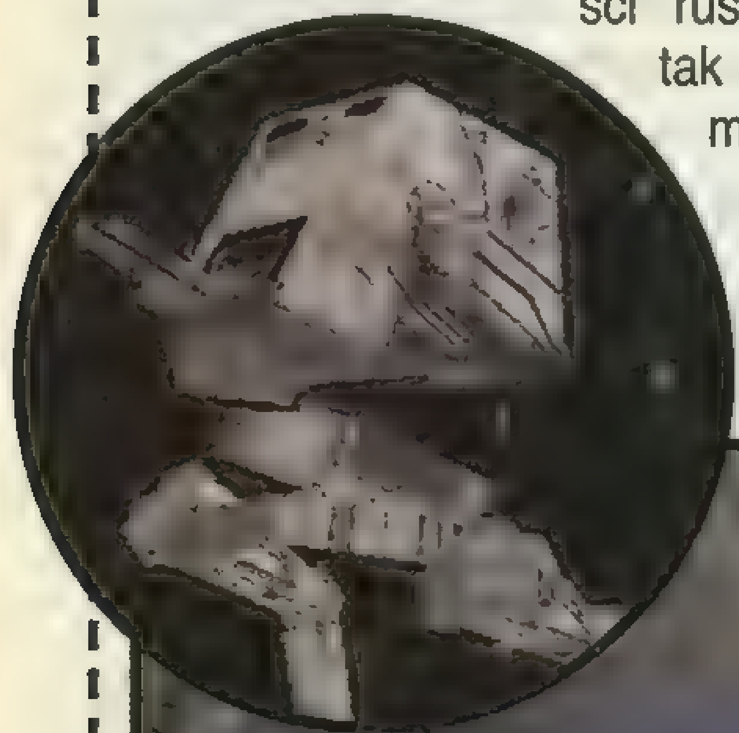
DEMO: CD 49
OCENA: 8/10



JEDI KNIGHT cz. 2

Musiałem jak najszybciej wydostać się ze statku, ale uszkodzony system grawitacyjny mocno mi w tym przeszkadzał. Dookoła wszystko było nienormalne. Skrzynie latały bezwładnie z góry na dół lub z dołu do góry. Nie miałem pojęcia, co się dookoła mnie dzieje. Na szczęście imperialni słudzy byli w identycznej sytuacji i tylko czasami musiałem zwalczać zabłąkane sondy. Czas uciekał, a ja parłem do przodu, jeśli można wskazywać w tej sytuacji jakieś kierunki. W końcu odnalazłem zadokowanego Crowa. Przybliżyłem go do pomostu i na chwilę przed katastrofą transportowca zdołałem odlecieć. To nie był koniec atrakcji. Będąc mocno osłabionym, nie zdołałem minąć skalnej półki i dość szybko spotkałem się z ziemią. Gdy odzyskałem przytomność, stała nade mną trójka hien Jereca. jednak po krótkiej wymianie argumentów pomiędzy hienami, została przy mnie tylko kobieta o imieniu Sariss. Pojedynek z nią nie należał do najtrudniejszych, wystarczyła precyzja i dużo cierpliwości. Teraz pozostało mi już tylko jedno zadanie, dotrzeć przed Jerecem do wnętrza wieży, w której zgromadzona jest potęga Jedi. Katastrofa statku transportowego spowodowała zawalenie się części rusztowań, tak że nie mogłem za pomocą zwykłej windy dotrzeć na górę. Musiałem zatem przebijać się przez obsadzoną doborowymi oddziałami szturmowców, nowo założoną bazę Imperium. W jej wnętrzu odnalazłem w jednym z szybów kratkę, za którą znajdował się system przesyłania transportów. Wskoczyłem do niego i po kilkusekundowym locie w dół natrafiłem na włącznik. Jego włączenie spowodowało uruchomienie transportu, co w dalszej drodze pomogło mi wydostać się na zewnątrz. Drogę prowadzącą do kolejnej części wieży pokonywałem głównie przy pomocy przesuwających się nad przepaściami pomostów. Będąc w pobliżu śluzy powietrznej, uruchomiłem bardzo szybko dwa przyciski, które zamknęły na chwilę wrota śluzy, dzięki czemu mogłem przez nią przedostać się do centrum zarządzania wentylacją. Tam, to po uprzednim uruchomieniu jednej ze śluz, poleciałem porwany przez powietrze do otworu wentylacyjnego, którym dostałem się do wnętrza struktury superbazy. Błąkając się po najwyższej kondygnacji, odnalazłem klucz do pokoju kontrolnego, w którym mogłem uruchomić transport olbrzymiego kontenera. Dzięki niemu skoczyłem pięterko niżej. Tam odnalazłem kolejny kontener, tym razem obracający się. Po kilku ekwilibrystycznych popisach, przedostałem się na drugą stronę, gdzie mogłem zejść na piętro, licząc od góry, numer 3. Było ono strasznie zakręcone i bardzo długo po nim błądziłem. Koniec końców, odnalazłem... otwór wentylacyjny. Po wyłączeniu strumienia powietrza mogłem brnąć do kolejnych niższych poziomów, aż natknąłem się na miejsce wykopu, przez który podwładni Jereca wtargnęli do świętego miejsca. Nie pozostało mi nic, tylko wskoczyć do świątyni. Niemal w każdym pomieszczeniu napotykałem kilku imperialnych żołdaków. Cały bagaż doświadczeń nabytych podczas moich przygód powodował, że nie stanowili oni już dla mnie większego problemu. Spokojnie eksplorowałem kolejne korytarze, aż natknąłem się na zwłoki poszarpanych szturmowców, których na pewno wcześniej nie zabiłem. W pomieszczeniu, gdzie leżeli, było bardzo ciemno. Gdy usłyszałem dziwne powarkiwania, to miałem już przed oczami pełen obraz tragedii, która się tu rozegrała. Sprawcą rzezi były błąkające się potworne Kell Dragony! Pokonałem je za pomocą doskoków, szybkich cięć i odskoków. Kilka takich manewrów pozwoliło mi kontynuować wędrówkę. Wyjście ze smoczego pomieszczenia znajdowało się we wschodniej części. Liniowa droga doprowadziła mnie do ślepego zaułka. Tak mi się przynajmniej wydawało. Na jednej ze ścian dojrzałem przycisk, na którym znajdowały się wyryte cztery dłonie. Kolejne pchnięcia coraz bardziej odsuwały ścianę. Identycznie sprawa miała się z kolejną ścianą. Każdą z przesuniętych ścian należało po przejściu powrócić do poprzedniego stanu, gdyż z drugiej strony torowały przejście na amen. Czułem dookoła mnie potężną energię. Oznaczało to, że jestem już blisko celu. Wpadłem na wrota, które natychmiast otworzyły się i ujawniły znajdującą się wewnątrz maszynę kroczącą typu AT–ST. Z powalonego walkera wyskoczył jeszcze oficer Imperium. Jego zabicie równało się odnalezieniu klucza do ostatnich już w grze wrót. Za nimi było olbrzymie pomieszczenie, sanktuarium tysięcy Jedi. Było ono już naruszone. Wewnątrz wielkiej kopuły urzędował Jerec i z każdą chwilą powiększał swoją Moc. Przy jednej ze skał odnalazłem Jan Ors. Jej uwolnienie obserwował ostatni ze sługusów Jereca, Boc. Ten przedstawiciel rasy Twi'lek (tak jak przydupas Jabby, Bib Fortuna) charakteryzował się tym, że posługiwał się dwoma mieczami świetlnymi i nie mógł wysiedzieć na miejscu, tylko w kółko skakał. Pojedynek z nim był paskudną nerwówą. W pokonaniu go bardzo przydatna okazała się umiejętność oślepiania. Gdy Boc leżał już martwy, ze swojej kopuły wyskoczył „podładowany" Jerec. Wiedziałem, że walka z nim będzie koszmarnie trudna i musiałem pamiętać, żeby nie dopuszczać go do wnętrza kopuły w chwilach jego słabości. Jeśli pokonam Jereca, spełni się moje przeznaczenie, a Galaktyka znowu znajdzie się we władaniu Jasnej Strony.

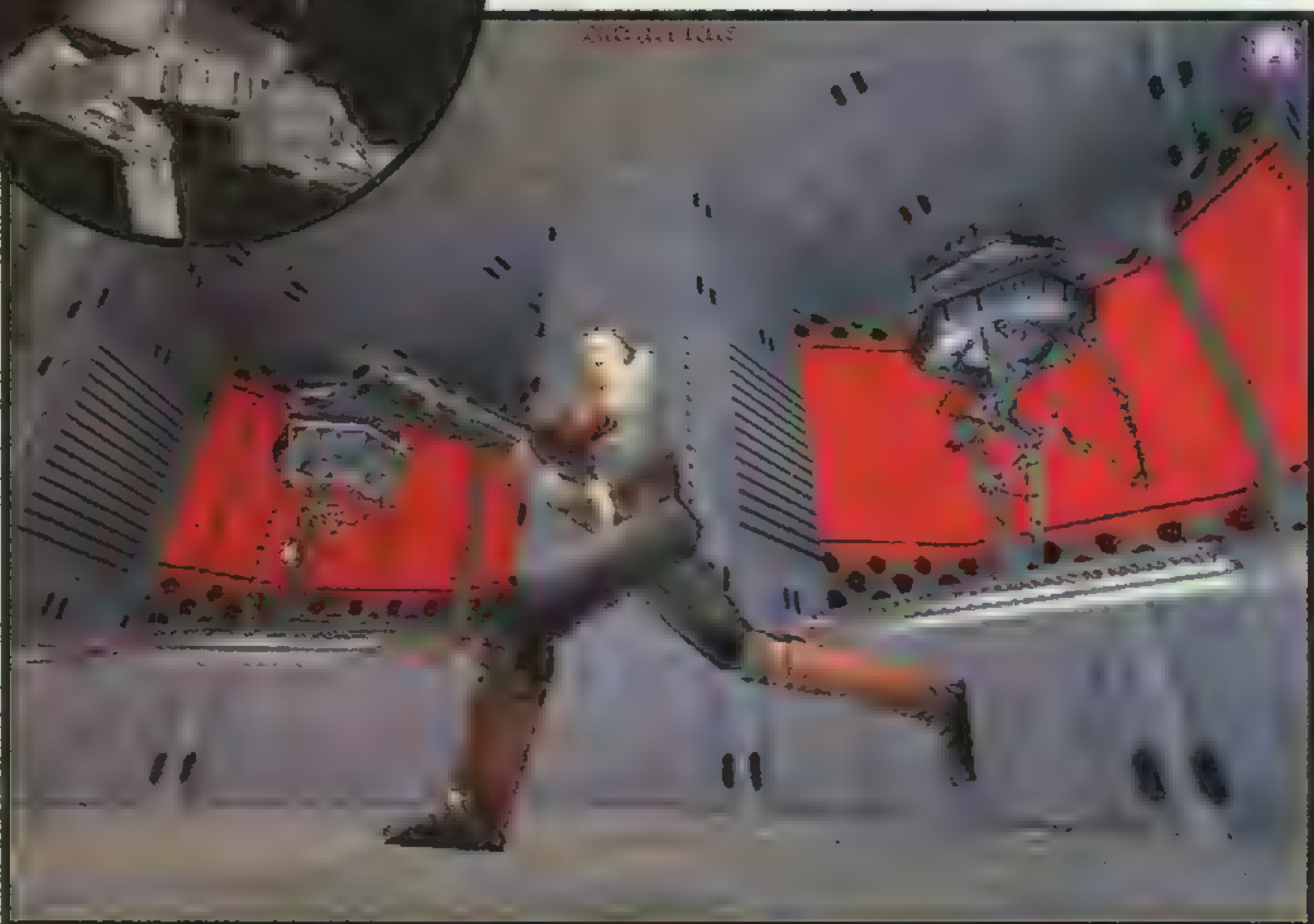
Rif



Lucas Arts/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: 179,00
PC WIN'95 3Dfx — Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 9/10







Rosiński, Christa, Chmielewski. Te nazwiska elektryzują fanów rysowanych opowieści. Wielu marzy o tym, żeby rysować jak mistrzowie, jednak rezygnuje po pierwszych niepowodzeniach w starciu z trudną materią komiksu.

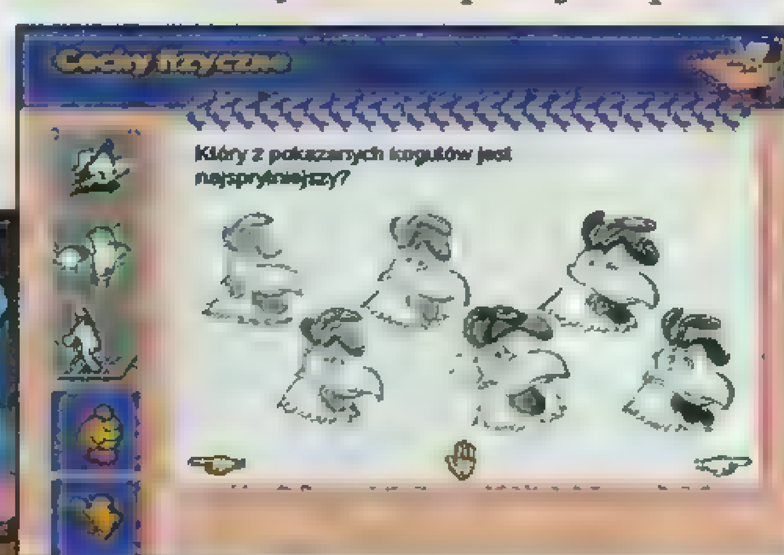
Świat Komiksu

Mało kto zdaje sobie sprawę, że do osiągnięcia celu, nie wystarczy talent. wymagana jest elementarna wiedza o tworzeniu komiksów i wielu, wielu godzin ćwiczeń z kartką i ołówkiem.

Jakiś czas temu, jedna ze stacji telewizyjnych pokazywała kurs rysowania komiksów. Dzięki niemu można było się przekonać, jak wiele pracy kosztuje kilka sekund dobrej kreskówki. Firma Young Digital Poland wydała właśnie spolszczoną wersję komputerowego wydania tegoż programu. Nie jest jednak bierną jego kopią, bo oferuje znacznie więcej ciekawostek. Wraz z „Comics' Planet", wszyscy domorośli artyści mogą poznać bryły, dzięki którym powstają wszystkie obiekty, nauczyć się wykorzystywać perspektywę, nadawać rysunkom dynamikę, opanować technikę stosowania kolorów oraz tworzyć postaci i nadawać im charakter. Ale to jeszcze nie wszystko. Trzeba przecież umieć wybrać papier, zdobyć odpowiednie narzędzia, wymyślić scenariusz i napisać dialogi.



Program doskonale to wszystko objaśnia. Możemy sobie spokojnie po nim



szperać albo wybrać lepszą, bardziej uporządkowaną metodę nauki – cyklu lekcji z wykorzystaniem interaktywnego przewodnika. Zresztą towarzysza można sobie wybrać spośród paru przygotowanych „płaskich" osobników.

Lekcje urozmaicają digitalizowane filmy z pracy zawodowców oraz szereg interaktywnych ćwiczeń. Oprócz tego (w trakcie nauki) trzeba również samemu szkicować, malować, kolorować przed komputerem. Większość z przygotowanych rysunków można sobie dla ułatwienia lub przyjemności wydrukować na drukarce lub zapisać na dysku jako bitmapę. Dla encyklopedycznych maniaków przeznaczony jest indeks, w którym znaleźć można wytłumaczenie większości nazw i pojęć związanych ze sztuką komiksu.

Między lekcjami autorzy proponują przerwę w postaci zabawy w bajkę z interaktywnym quizem. Jedyny mankament programu to 256 kolorów – koszt niskich wymagań sprzętowych. W innym wypadku nie miałoby to znaczenia, ale tu przecież chodzi o rysunki.

„Comics' Planet" to chyba jedyna pozycja z tej dziedziny i tego rodzaju na rynku. Trzeba przyznać, że wystarczająca. Przeznaczona jest raczej dla początkujących, więc polecam ją tym, którzy czują, że by mogli, ale nie za bardzo wiedzą jeszcze jak.

Łukasz Bura

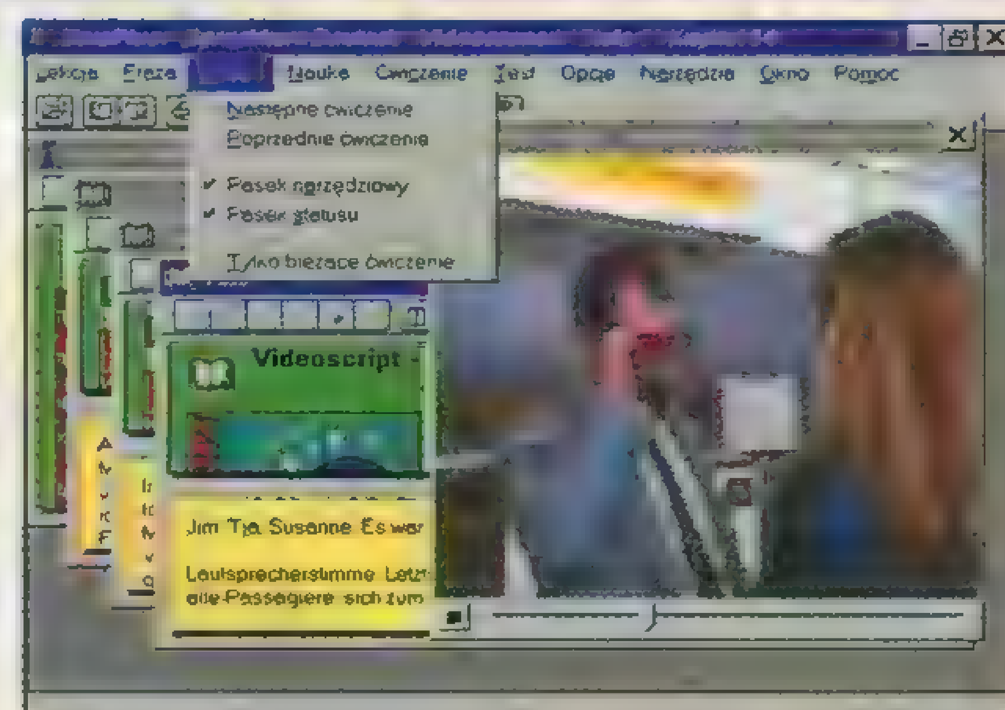
Dostarczył:
Young Digital Poland
ul. Polanki 124, 80–308 Gdańsk
tel./fax (058) 552–66–90
Cena z VAT: 122 zł,

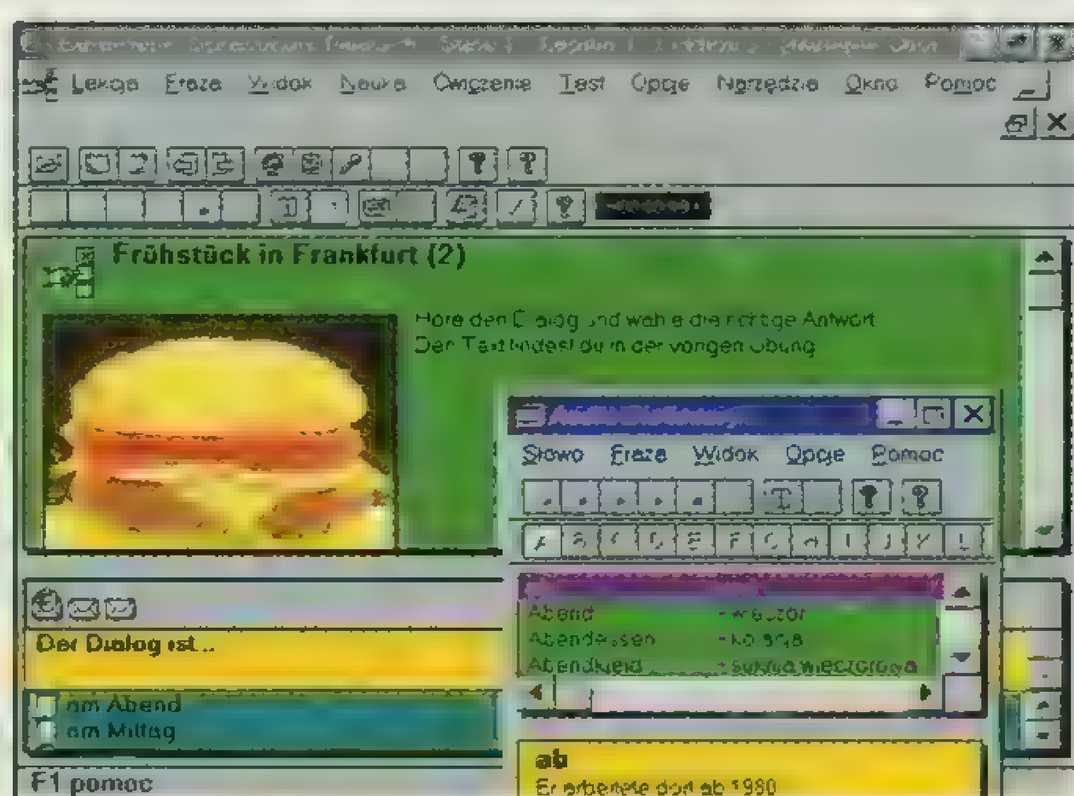


No właśnie, czy mówisz po niemiecku? Przyzwyczajeni przy komputerze zostaliśmy do języka angielskiego, niemiecki budzi u większości odrazę. Jedni uważają, że jest twardy i nieprzyjemny, inni po prostu nienawidzą go ze względu na zgredowatą nauczycielkę w szkole. Uważam, że przy odrobinie chęci można się do niego przekonać.

Spriechst Du Deutsch?

Kto nie wierzy, niech spróbuje pobawić się z programem EuroPlus+, znanym do tej pory z nauki angielskiego pod tytułem Flying Colors. W tej samej odsłonie pojawił się on niedawno w wersji germańskiej, a już lada chwila będzie po francusku. EuroPlus+ to w skrócie uniwersalny i wszechstronny program do interaktywnej nauki języka. Zawiera szereg lekcji i ćwiczeń, które w przyjemny i bezstresowy (co ważne) sposób wpaja nam wiedzę do głowy. W zależności od wersji, dostępne są różne bazy językowe, ale system zawsze jest podobny. Następujące po sobie wykłady kończą się ćwiczeniami, w trakcie których w interaktywny sposób dobieramy właściwą odpowiedź czy odpowiednio łączymy elementy lub bezpośrednio z klawiatury wpisujemy brakujące słowo. W trakcie nauki system monitoruje nasze czynności, aby w każdej chwili mógł poinformować nas o popełnionych błędach i automatycznie je skorygować. Wszystko oczywiście obrazowane jest za pomocą kolorowych zdjęć, rysunków oraz nagrań dźwiękowych poszczególnych słów, zdań, dialogów, scenek rodzajowych i objaśnień gramatycznych.





Sprachkurs Deutsch jest komputerową wersją popularnego kursu języka niemieckiego Verlag Moritz Diesterweg. I oprócz podstawowego słownictwa, form gramatycznych (w tym również uciążliwych form regularnych i nieregularnych czasowników) porusza wiele ciekawych tematów dotyczących kultury oraz życia we współczesnych Niemczech i nie tylko. Kurs dostępny jest w trzech sprzedawanych oddzielenie wersjach dla początkujących, średniozaawansowanych oraz już nieźle szprechających. Oprócz tego w sprzedaży są kampakty zawierające lekcje z materiałem filmowym.

EuroPlus+ jest chyba najciekawszą propozycją tego typu na rynku. Materiał i sam sposób nauki przygotowany jest bardzo dobrze i z pewnością stanowi doskonałe dopełnienie do zwykłych lekcji niemieckiego, szczególnie, gdy rzadko się na nich bywa. W końcu tylko dwa razy można powiedzieć „Ich bin heute nicht vorbereitet, weil ich krank war".

Herr Josef

Dostarczył:
Young Digital Poland
ul. Polanki 124, 80–308 Gdańsk
tel./fax (058) 552–66–90

Cena z VAT: 149 zł,
lub 215 zł z lekcjami Video



Mysz stała się w komputerach osobistych urządzeniem niezastąpionym, bez którego trudno sobie wyobrazić pracę w Windows. Jednak okazuje się, że pomimo wielu zalet ma ona także wady. Szczególnie przy współpracy z aplikacjami graficznymi. Każdy, kto próbował podrobić swój podpis na komputerze, wie ile problemów sprawia zrobienie go przy pomocy myszki. Mało kto z domorosłych rysowników potrafi przelać swój talent na ekran monitora. Dlatego do kreślenia „wolnych kresek" stosuje się specjalne elektroniczne ołówki zwane „tabletami". I o nich właśnie będzie tutaj mowa.

Zaczarowany Ołówek

Wygląda to trochę niesamowicie. Grafik siedzi przed komputerem, prawą ręką trzyma dziwny długopis i na równie tajemniczej podkładce kreśli zygzaki. Jednak nie widać żadnych efektów jego pracy. Podkładka cały czas jest czysta, bowiem rysunek, który tworzył, powstał na ekranie. Jeszcze jakiś czas temu podziwiałem to urządzenie, oglądając program Beyond 2000 i dziwiłem się, czego to ludzie nie wymyślą, a dziś już sam mogę z niego korzystać. Postęp techniczny jest tak szybki, że to, co do niedawna było jedynie w telewizji lub profesjonalnych studiach, dzisiaj trafia na biurka domowych użytkowników. Opisywany przeze mnie model to Pen Partner, ostatni produkt firmy Wacom specjalizującej się w produkcji tabletów, przeznaczony przede wszystkim, dzięki swojej niskiej cenie, dla amatorów. Mimo swojego amatorskiego przeznaczania, Pen Partner zachowuje swoje profesjonalne możliwości. Całe urządzenie składa się z czułej podkładki i bezprzewodowego pióra. Tabliczka jest niewielka 182x205 mm, z czego obszar pracy zamyka się na powierzchni 96x128 mm. Podłącza się ją do standardowego wejścia szeregowego i dodatkowo do wejścia klawiatury. Pióro natomiast pozbawione jest jakiegokolwiek kabelka, a nawet źródła zasilania w postaci baterii. Sekret leży w specjalnej, ukrywanej przez producenta technologii. Na pierwszy rzut oka piórko wygląda jak zwykły długopis. Rolę wkładu pełni kawałek zaokrąglonego światłowodu, na górze znajduje się przycisk i jeszcze jeden umieszczony jest z boku urządzonka.

Po zainstalowaniu sterowników system podmienia dotychczasowy driver myszy i od tej pory sterowanie w Windows odbywa się przy pomocy Pen Partnera. Na początku jest to dość uciążliwe, ponieważ mały prostokątny tablet symuluje desktop, czyli nie odbywa się to w myszach i trackball'ach, gdzie po prostu przesuwamy kursor; tutaj każdy punkt podkładki odpowiada punktowi na ekranie. A trzeba przyznać, że urządzenie jest dość precyzyjne, pracuje w rozdzielczości 1000 linii na cal i rozpoznaje zmianę położenia co pół milimetra. Trudność natomiast sprawia dwuklik bocznym przyciskiem symulującym lewy klawisz myszy. W trakcie pierwszych kilku minut poprzestawiałem sobie cały pulpit. Później było już trochę lepiej, ale to urządzenie spisuje się przede wszystkim w programach graficznych i retuszerskich, jak Photoshop, oraz programach powstałych z myślą o tabletach, mianowicie Fractal Design Painter i Dabbler. Działa również z popularnym pakietem Corel Draw.

Swoboda w kreśleniu kresek to nie wszystko. Piórko potrafi rozpoznawać 256 poziomów nacisku, co przy użyciu odpowiedniego narzędzia w programie umożliwia swobodne przejścia od cieniutkich linii, aż do mocno rozlanych, bez zmiany rozmiaru pędzla. To jednak nie koniec niespodzianek. Po przekręceniu piórka, górny przycisk okazuje się być gumką (!), którą można ścierać dotychczasowe bazgroły. Nie muszę chyba dodawać, że odbywa się to bez zmiany wybranego w programie narzędzia. Na dodatek gumka może również ścierać w różnym stopniu, w zależności od tego, jak mocno ją przyciskamy.

Nasz redakcyjny szef od secretowej estetyki – Pegaz Ass porwał natychmiast tableta i zaszył się w swojej tajemniczej pracowni, skąd nie wychodzi już od paru dni tworząc coraz to bardziej zwariowane dzieła. Udało mi się jednak nawiązać z nim kontakt cyfrowy przez e-mail, dzięki czemu przekazał mi kilka swoich, jakże fachowych uwag. Po pierwsze, Pen Partner jest najmniejszym z rodziny tabletów, ale do półwyczynowych zastosowań w zupełności wystarcza, a z łatwością mieści się na zatłoczonym biurku. Jak na tak niską cenę, oferuje dużą dokładność i z pewnością stwarza nowe możliwości wszystkim zdolnym grafikom. Można na przykład w łatwy sposób „przekalkować" coś z kartki wprost na ekran, bowiem piórko działa również przez cienki papier.

Łukasz Bura

Dostarczył:
KSK Sp. z o.o.
ul. Plebiscytowa 36
40–041 Katowice
Tel. (032) 157 3957
Fax (032) 156 2086

Cena:
Bez dodatkowego oprogramowania
– 328 zł +VAT
z Fractal Dabbler 2.0 i SOAP
– 388 zł +VAT
z Disney's Magic Artist
– 408 zł +VAT





Właśnie ukazał się na rynku drugi numer magazynu NEO> – naszego wkładu w zataczający coraz szersze kręgi kult wyznawców konsol. W drugim numerze znajdziecie ponad 30 recenzji najnowszych gier, w tym takich hitów, jak FINAL FANTASY 7, PANDEMONIUM 2, RED ALERT, CRASH BANDICOOT 2, TIME CRISIS i STREET FIGHTER EX. W „Szkole Przetrwania" rozpracowaliśmy MORTAL KOMBAT MYTHOLOHIES: SUB-ZERO, GOLDENEYE 007 i LAST BRONX. Kusimy też dwoma plakatami – jeszcze raz MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES i LAST BRONX, zaś w nowym konkursie można wygrać oryginalną koszulkę FINAL FANTASY 7. Zapraszamy do lektury!

W SONY wszystko jak dawniej, czyli firma wciąż nie nadąża z produkcją konsol, mimo otwarcia kilku nowych fabryk w krajach trzeciego świata. Olbrzymią popularnością cieszy się analogowy joypad, którego praktycznie nie można kupić. SONY jednak planuje już niedługo wprowadzić do sprzedaży nową wersję analoga, z wibracją (a'la Rumble Pak do N64). Joypad nazywać się będzie Dual Shock. W styczniu powinno się pojawić kilka znakomitych gier, a między nimi trzy, które zasługują na specjalną uwagę. W zrealizowanym z ogromnym wyczuciem tematu, szybkim i zaskakującym ARMORED CORE, gracz kontrolować będzie słusznych rozmiarów stalowego robota, który wykonywać będzie przeróżne misje na zlecenia megakorporacji. Z kolei w COOL BOARDERS 2 (kontynuacja gry z poprzedniego roku) efektowne wymiatanie na snowboardzie stanie się dla każdego codziennością – zarówno podczas wyścigu, jak i na przygotowanej specjalnie z myślą o trikach rampie. Natomiast w doskonale reklamowanym NIGHTMARE CREATURES, grasujące w XIX wieku zombiaki dostaną wreszcie równego sobie przeciwnika w postaci nieustraszonego wojownika, którego będzie kontrolować właśnie gracz. Aby oczyścić miasto z plugastwa, konieczne będą wycieczki do najciemniejszych i najbardziej niebezpiecznych dzielnic.


COOL BOARDERS 2




NIGHTMARE CREATURES




ARMORED CORE

NINTENDO wyraźnie chce zarządzić i to nie tylko przez wprowadzenie do sprzedaży nowych gier. Na ostatnich targach „Spaceworld" pokazano mnóstwo urządzeń peryferialnych do N64 – między innymi myszkę, stację dysków magnetooptycznych, frame-grabber łapiący obrazki z TV, system do głosowej kontroli gier, a także kamerę i drukarkę do Gameboya (tak, do Gameboya – szczegóły w NEO> #2). Gdy okazało się, że wraz z FINAL FANTASY 7 powraca zainteresowanie gatunkiem gier role-playing na konsolach, koncern zdecydował się wreszcie na słuszny krok. W połowie roku zobaczymy chyba najbardziej oczekiwaną przez fanów hydraulika i spółki grę LEGEND OF ZELDA – THE OCARINA OF TIME. Pierwsza ZELDA to najpopularniejsza gra na ręczną konsolę GameBoy; sprzedała się w wielomilionowym nakładzie na całym świecie. Nowa, 64-bitowa ZELDA wygląda tak okazale, że na jej widok zdejmujemy czapki z głów. A gdy do tego dodamy, że za grę odpowiada Shigeru Miyamoto – twórca wszystkich gier z Mario, Yoshim i innymi popularnym bohaterami, to typujemy spory hit. Zgodnie ze swoją zasadą odgrzewania starych gier w nowej oprawie, NINTENDO przygotowuje też 64-bitową wersją klasyku ze SNESa pod tytułem F-ZERO. Futurystyczny wyścig, który rozłoży na łopatki WIPEOUT 2097? Zobaczymy, ale pamiętajmy, że PSYGNOSIS też pracuje nad trzecią częścią WIPEOUT...



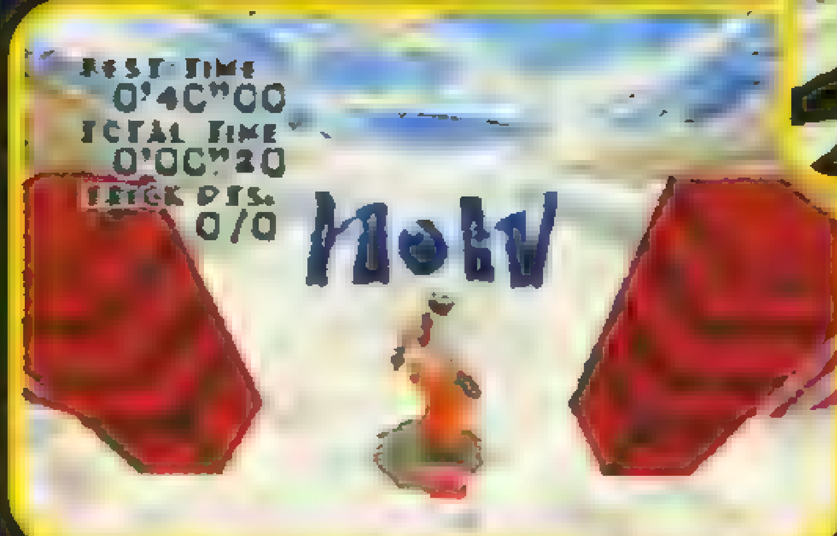

LEGEND OF ZELDA 64




F-ZERO X

Tymczem SEGA na lewo i prawo podpisuje kolejne umowy z developerami, którzy opracowują już gry na nową konsolę o kryptonimie Dural – ostatnio między innymi z ELECTRONIC ARTS i INTERPLAY. Firma obiecuje jednak, że przez rok jeszcze nie zapomni o Saturnie, czego dowodem są trzy zapowiadane na styczeń pozycje – wszystkie trzy produkcje należą do gatunku gier sportowych, a jak wiadomo, gatunek ten do niedawna był zaniedbywany przez koncern. STEP SLOPE SLIDERS to odpowiedź na PSXowe COOL BOARDER 2 – czyli czekają nas emocje związane z szaleńczą jazdą na snowboardzie. NBA'98 i NHL'98 to poprawione i uaktualnione wersje gier sportowych sprzed roku – coś, co znamy z praktyki innych firm, a w szczególności EA SPORTS. Obie gry zapowiadają się na godnych konkurentów swoich PSXowych przeciwników.


STEP SLOPE SLIDERS





NHL'98




NBA ACTION'98

Aloha! Internet!

Święta, święta i po świętach.... W związku z gwiazdkowym wysypem gier, w dzisiejszym odcinku Alohy zajmę się pobieżnym omówieniem najbardziej oczekiwanych gier sieciowych roku 1998, a mianowicie: QUAKE 2, DIABLO 2, COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR. Na samym końcu znajdzie się nie lada gratka dla hardcore'owych miłośników mordobić... Ale po kolei.

Trzęsionka

Jak powszechnie wiadomo, pierwsza część QUAKE okrzyknięta została (całkiem słusznie) najlepszą strzelaniną sieciową. Istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo, iż Q straci tytuł królewski na rzecz swojego „młodszego brata", czyli Q2. Podążając przetartą ścieżką QuakeWorlda, programiści ID SOFTWARE ogłosili, iż w Q2 zrezygnowano z gry w trybie Modem-to-Modem i Serial (podobno bezpośrednią przyczyną takiego obrotu sprawy był fakt opóźnień wynikających z połączenia server-klient, co przyczyniało się do nierównej rozgrywki :)

Cóż nam, biednym graczom, pozostaje? – ano to najlepsze, czyli gra po sieci lokalnej i Internecie.

Kody do gry w Internecie zostaną na tyle zoptymalizowane, by ulepszyć działanie gry. Na dodatek, o ile maszyna, na której toczyć się będzie rozgrywka, podoła wszelkim skomplikowanym obliczeniom, po raz pierwszy w historii będzie ze sobą naraz walczyć 200 graczy! Jednak najbardziej optymalna rozgrywka to nadal 32 osoby (tradycyjny QW). Nie spełnione zostaną obietnice dynamicznego łączenia hostów – nie będzie można wykorzystując teleporty „przeskakiwać" na inny serwer, na którym toczy się rzeź :(

Wciąż rozważa się wprowadzenie opcji umożliwiającej handel bronią i wyposażeniem między graczami. Jeśli testy się powiodą, po jakimś czasie pokaże się na sieci darmowy upgrade.

Wzrosły wymagania sprzętowe, ze względu na wprowadzenie nowych efektów, dokładniejszych tekstur i modeli. I tak niezbędne minimum to Pentium 100 (zalecane P133), WIN'95/NT, 16 MB RAM (wymagane 32 MB dla wersji NT, rekomendowane dla WIN'95), 2*CD-ROM, akceleratory graficzne. Jak zapewne zauważyliście, gra nie będzie chodzić pod DOSem!

Nie będzie także wersji shareware'owej gry – zamiast niej ukażą się dwie wersje demo. Jedna już jest; w drugiej zaimplikowany zostanie tryb wieloosobowy. Oczywiście jak tylko się pokaże, będzie do zdobycia na naszym FTP:

http://www.quake2.com
http://www.idsoftware.com

Diablisko

Każdy szanujący się maniak gier sieciowych choć raz zagrał lub przynajmniej usłyszał (przeczytał) o emocjach, jakie niosła rozgrywka w pseudo RPG DIABLO. Tysiące osób na całym świecie z niecierpliwością oczekuje późnego lata (wczesnej jesieni, by móc zanurzyć się po raz kolejny w otchłanie lochów i niekończących się labiryntów. Spośród istnej rzeki informacji zamieszczanych w Internecie należałoby wymienić, iż: zwiększona zostanie liczba bohaterów – podobno: Wojownik, Mag, Amazonka „obsługująca" łuk i dzidy oraz Kobieta-demon, zwiększeniu ulegnie liczba poziomów lochów (do 30), a także filmów video podczas rozgrywki i co chyba najważniejsze, ilość osób naraz penetrujących lochy (do 8). W czterech miastach zagości w końcu życie ludzie będą po nich chodzić i „żyć własnym życiem". Nie w każdym mieście znajdują się te same sklepy – zwiększy się ilość podróży po okolicznych osadach. Od czasu do czasu przyjdzie nam uratować wioskę przed atakami rozgniewanych sług Ciemności.

Skoro o potworach mowa to wprowadzony zostanie podział ich na trzy grupy:

zwykłe – coś w rodzaju Szkieletów z pierwszej części gry, w różnych wariantach wyposażenia i uzbrojenia

specjalne – jak te występujące „w złotym kolorze" w DIABLO. Niemal zawsze pozostawiają po sobie unikalne przedmioty. Będą mogły posługiwać się magią.

bossowie – duże i niebezpieczne. Wokół nich to właśnie będą rozgrywać się wszelkiego rodzaju questy.

Wychodząc naprzeciw licznym głosom krytyki, w DIABLO 2, nie będzie można oszukiwać pliki jak i informacje na temat postaci przechowywane będą na komputerze BLIZZARD.

Nie wykluczono także obsługi gry przy pomocy kart 3Dfx – programiści usilnie pracują nad możliwością wspinania się po skałach, drzewach.

Jeśli jesteś spragniony wiedzy na temat DIABLO 2, po dalsze informacje zajrzyj pod adresy:

http://www.blizzard.com/diablo2/
http://mightyorc.tierranet.com/diablo2/
http://www.DiabloII.com
http://amberg.simplenet.com/diablo2/
http://www.fortunecity.com/skyscraper/redmond/97/index.html

Dwa razy „C"

W dziedzinie strategicznych rozgrywek też planowany jest wielki przełom, a to za sprawą kolejnej części C&C przeznaczonej tylko dla potrzeb multiplayera. Według słów programistów firmy WESTWOOD – SOLE SURVIVOR zmieni nasze spojrzenie na nowoczesny teatr wojenny – nie będziemy kierować wieloosobowymi armiami, lecz tylko jedną z piętnastu, wybraną przez nas jednostką !!! Do wyboru dane nam będą wszystkie znane z poprzednich części pojazdy: od małego i szybkiego Recon Bike'a, po silnie opancerzone, acz powolne Mammothy. By uprzyjemnić długie godziny siedzenia przed ekranem monitora, nieoficjalnie mówi się o poukrywanych, na specjalnie stworzonych na potrzeby C&C: SS niewyobrażalnie dużych mapach, power-upach, takich jak: „wzmacniacze" siły ognia, dodatkowe pancerze i inne tego typu sprzęty. Zasada gry pozostanie stara: zwycięża ten, kto pozostanie sam na placu boju.

Jak w prawdziwym życiu, do dyspozycji masz tylko jedno życie. Dla znudzonych walką „sam przeciw wszystkim" przygotowano między innymi opcje: Capture the Flag, Football i Dinozaury (!!!), z możliwością ustawień ilości „istnień", długości czasu gry itp. itd.

Wedle zapowiedzi, do gry nie wystarczy jedynie szybka ręka i bystre oko – trzeba będzie także wykazać się wielką przebiegłością i niezłą strategią działania.

Wymagania sprzętowe: Pentium 90 MHz albo szybszy WIN'95, 16 MB RAM, 2*CD-ROM, ok. 40 MB na twardym dysku, 1 MB karta graficzna (640 x 480 w 256 kolorach) połączenie: modem 28800 lub szybszy, bezpośredni dostęp do Internetu:

http://www.westwood.com

VF2PC

Na zakończenie pierwszego noworocznego spotkania mam dobrą wiadomość dla posiadaczy VIRTUA FIGHTER 2 PC. Pod koniec listopada '97 ruszył darmowy serwer obsługujący tylko i wyłącznie wyżej wymienioną grę w trybie sieciowym. Jest to naprawdę potężna maszyna, a mianowicie: P233 MMX ze 128 MB RAM i 5 GB dyskiem. Do gry są dopuszczeni wszyscy posiadacze shareware'owej jak i pełnej wersji produktu SEGA! Jednakże, by walczyć, musisz najpierw wysłać list do administratora z podaniem swego stanu zaawansowania w grze – jeśli jesteś zielony, zostaniesz wtajemniczony w arkana walki! Docelowo walczy 50 zawodników naraz, podzielonych na grupki pod względem zaawansowania w grze, ustawionych w „hierarchii" pod względem ilości odniesionych zwycięstw.

Na „dzień dzisiejszy" turnieje odbywają się tylko w piątki i soboty, a w przeciągu kilkunastu tygodni serwis będzie czynny 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Aby rozpocząć walkę w międzynarodowej obsadzie, musisz wykonać kilka kroków:

– zalogować się w sieci;
– uruchomić VF2 i skonfigurować ją w taki sposób by działała jak najszybciej na twojej maszynie;
– uruchomić opcję „TEAM BATTLE FOR MULTIPLAYER";
– wybrać „TCP/IP for internet connection"
– wpisać swoje imię
– nacisnąć „Connect"
– podać adres IP : 24.64.8.159
– po połączeniu wybrać opcje, które chcesz i wykonywać dalsze polecenia
– po dalsze informacje zajrzyj pod adres:

http://calgary.shaw.wave.ca/~dhawkins/VF2.htm

lub skontaktuj się poprzez ICQ z Dwaynem Hawkinsem – jego UIN to: 5368203

Na koniec należy minutą ciszy na łączach uczcić decyzję nowego rządu o wprowadzeniu od stycznia VAT 22% na połączenia telefoniczne. Skandal to mało powiedziane – jest to rozbój totalny. Prawica najwyraźniej nie lubi Internetu i jego użytkowników, a nie-komputerowcom postanowiła ograniczyć kontakty międzyludzkie.

Miłego grania i niskich rachunków w nowym 1998 roku w imieniu SSONLINE życzy

Michał Gołębiowski
michal@ssonline.com.pl

Uwaga! Do Alohy grudniowej wkradł się błąd. Prawidłowy adres, skąd można pobrać program GetRight brzmi:

http://www.headlightsw.com

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Z kopyta do przodu

Święta, święta i po świętach! Mam nadzieję, że wszyscy się najedli, napili i prezenty w PeCecie sprawdzili.

Zamiast list ubiegłorocznych przebojów, krótkie podsumowanie w postaci hitów ostatniego kwartału 1997 możecie zobaczyć we wstępie SSerwisu informacyjnego. W Nowym Roku należy się raczej skupić na przyszłości, tej bliższej i dalszej.

Z ciekawszych tytułów, w pierwszej kolejności zobaczymy STARCRAFT. O miano strzelaniny fpp 3D roku 1998 będą walczyć ze sobą PREY, HALF–LIFE i UNREAL (ciekawe, czy strącą z piedestału Q2?). Miłośnicy RPG doczekają się diablowatego ELRICA, konwersję hitu z PSX – FINAL FANTASY 7 i tombraiderowatego, polskiego WIEDŹMINA, nie wspominając już o MIGHT AND MAGIC 6 czy hardcore'owych WIZARDRY 8 i RETURN TO KRONDOR. Stratedzy już niebawem przetestują drugą część WARHAMMERA czy osadzone w świecie Gwiezdnych Wojen STAR WARS SUPREMACY i REBELLION. Nie można też zapomnieć o oczekiwanym przez wszystkich, trójwymiarowym turnieju MORTAL KOMBAT 4.

Zapewne już wiecie, dzięki plakietce na okładce, co jest absolutnym hitem tego numeru. Tak, to QUAKE 2, godny następca gry, dla której produkuje się modemy. Zdecydowaliśmy się na to ryzykowne posunięcie i po raz pierwszy w historii SS przyznaliśmy ocenę 10/10. A ci, którzy się z tą opinią nie zgadzają, niech spróbują pokonać w deathmatchu Gulasha, kiedy tylko ruszy w Polsce QuakeWorld 2.

Uważni czytelnicy na pewno już zauważyli kilka nowych stron w numerze, będących zwiastunami nowych... kącików. Na stronach Data Dysków będziemy opisywać różne add–ony, czyli rozszerzenia, pakiety misji i poziomów do popularnych gier. Postanowiliśmy wyraźnie oddzielić recenzje dodatków od recenzji gier, jako że te pierwsze nie są przecież ani pełnymi grami, ani sequelami, tylko... no właśnie – Data Dyskami. W styczniu omawiamy rozszerzenia do DIABLO, DUNGEON KEEPER i MAGIC: THE GATHERING. Oceny uwzględniają tylko walory dodatków i nic (prawie) z grą właściwą nie mają wspólnego.

Kolejnym novum jest artykuł Bergera pt. „Defiladowym Krokiem". To przebiśnieg klanu strategów, którzy u nas w redakcji stanowią najprężniej rozwijającą się grupę. Ale w tym miejscu, może nie co numer, będą pojawiać się artykuły problematyczne innych klanów. Przeczytacie o najnowszych trendach w RPG, o nowoczesnych interfejsach przygodówek, o grach wyłącznie sieciowych.

A na koniec, dla osłody i tak słodkich świąt – Konkurs Noworoczny – wszystkich szaradzistów, lubiących horoskop, zapraszamy na stronę 114.

Hunter



rys. Artek Chochowski

W NUMERZE



Stulecie nam dogorywa, o czym świadczy zmiana jednej cyfry w kalendarzu. Nie należy poza tym liczyć, że coś diametralnie zmieni się w nowym roku, ale karawana musi iść dalej. A może doczekamy się symulacji karawany...

Dec.

● ● ●

Czy mój komputer z Pentium II, 233 MHz, 3Dfx oraz 64 RAM jest mocniejszy niż płyta, na której hula VIRTUA FIGHTER 3? Czy istnieją już mocniejsze akceleratory niż Monster 3D? KILLER

Masz naprawdę mocarny sprzęt, tylko pozazdrościć. Nie można go jednak porównywać flakami automatu VF3 – są to maszyny do zupełnie różnych celów. Gry na automaty pisane są pod konkretny sprzęt, zaś sam sprzęt rozbudowany do potrzeb kodu gier. Na PeCecie musi natomiast hulać Windows'95, a dopiero pod nim wszystkie możliwe programy, jakie sobie można tylko wyobrazić.

Według naszych szacunków, przetrwasz bez upgrade'owania co najmniej półtora roku. Jeżeli myśleć o czymkolwiek, to właśnie o VoDoo 2, podobno znacznie lepszym od poprzednika (m.in. dwa procesory na pokładzie, więcej pamięci), ale też na pewno o wiele droższym.

● ● ●

Przyjmę pracę kosiarza trawnika przed siedzibą redakcji Secret Service. Dysponuję własnym sprzętem o niezłej konfiguracji. Mam za sobą długą i burzliwą praktykę w tej dziedzinie oraz posiadam dużą wiedzę z zakresu koszenia różnych gatunków traw. Potrafię skosić nawet najbardziej pofałdowany trawnik. Przyjmuję wypłaty w walutach: PLN, USD, Diamond Monster 3D, złoto. Świadom jestem tego, iż nie koszę za małe pieniądze, ale w zamian pokrywam wszelkie koszty eksploatacji sprzętu. Przewidziane rabaty! ZA PIERRE DŹ SOBIE, Częstochowa

Niestety, nie mamy trawnika w okolicach redakcji, a jako osobnicy nasyceni filmami s–f troche nieprzychylnym okiem patrzymy na kosiarzy spowinowaconych z rzeczywistością wirtualną ("Kosiarz umysłów"). Jeśli jednak udałoby ci się przebranżowić na wyrównywacza chodników, które po wykopkach panów od rur, koparek i instalacji nieco utrudniają nam codzienną komunikację do i odredakcyjna to prosimy o CV.

● ● ●

Posiadam PeCeta i wspaniałe gierki, ale mój ojciec zablokował mi go wprowadzając dwa hasła. Pierwsze jest od razu po włączeniu komputera, a drugie po wejściu do Windows. Jak pozbyć się haseł? Pomocy! EMIL, Bielsk Podlaski

Era powszechnej komputeryzacji dzieli społeczeństwo na dwie grupy: chcących zabezpieczyć swoje dane (programy, wyniki itp.) oraz chcących te zabezpieczenia pokonać. Nie możemy podawać na łamach pisma tak daleko idących porad intruderskich, chociaż można je bez kłopotu znaleźć np. na Internecie. Jest natomiast dobra okazja, by wyjaśnić naturę owych haseł. Pierwsze jest zabezpieczeniem sprzętowy, założonym w BIOS–ie – podtrzymuje je specjalna bateryjka na płycie głównej. Drugie zaś to w pełni software'owe hasło blokujące dostęp do Windows – do działania wymaga uruchomienia owego systemu operacyjnego. Zmienić je może właściwie tylko administrator komputera.

● ● ●

W poprzednim roku szkolnym miałem niezłe stastyki w przeczytanych lekturach, natomiast w tym roku kupiłem sobie nowy komputer z modemem i statystyki spadły do zera (na cztery omawiane lektury). Co robić? VIKING

Nie przejmuj się, „regulacja" podatku VAT, o której piszemy w Aloha! Internet!, powinna skutecznie powstrzymać twój nałóg i polonistka będzie zadowolona. Kłopotem może okazać się jedynie ocena na pierwszy semestr.

Spodziewana jest natomiast fala przemocy rodziców wobec dziwacznych dzieci i problemy hasłowe.

● ● ●

Czy pojawienie się NEO oznacza koniec konsol w SS? TUNIO, Płock

Dział konsolowy znacznie zmienił swój wygląd oraz podejście do tematu. Od kilku numerów zajmujemy się najciekawszymi wydarzeniami w branży oraz zapowiedziami gier. SS nie jest oczywiście pismem dla konsolarzy, ale jest pismem o grach. Zaś ponad połowa wydawanych obecnie gier to tytuły konsolowe, a obroty na rynku software'u dawno prześcignęły PeCetowe.

● ● ●

Dlaczego drukujecie opisy gier sportowych? Moim zdaniem jest to bezsensowne. Jeśli ktoś naprawdę lubi sport, niech ruszy swoje cztery litery i wyjdzie na świeże powietrze pobiegać, a nie siedzi i garbi się przed ekranem. Powinien być zakaz produkcji takich rzeczy, dlatego chcę powołać N.G.P.Ć.W.M. (Niewielcy Gracze Przeciwko Ćwiczącym Wielkim Mięśniakom).

PS. Na dowód tego, że nie jestem sportowcem: zająłem ostatnie miejsce w biegu przełajowym. MARCIN, Lucin

Nie przypominam sobie, żebyśmy kiedykolwiek drukowali opisy gier sportowych. Drukujemy wyłącznie opisy gier komputerowych. Niektóre są zaledwie symulacjami gier sportowych, a te opisujemy po to, żebyś miał choć raz w życiu szansę zająć (w jakiejś symulacji) pierwsze miejsce na przykład w biegu przełajowym. Poza tym, żeby nie było niejasności – opisujemy gry, które są produkowane, a producenci usiłuja utrafić w gusta graczy, żeby grę sprzedać. Końcowy wniosek sprowadza się do tego, że w masie to wy, drodzy gracze decydujecie co się ukaże, a więc i co my opiszemy. Podobna zależność ma miejsce w przypadku zarzutów, że na naszych łamach goszcza, tytuły nadmiernie krwawe czy brutalne.

● ● ●

Kiedy odbędą się oficjalne polskie premiery QUAKE 2 i UNREAL? GRABIARZ & WOLF, Opole

QUAKE 2, według zapewnień polskiego dystrybutora, miał ukazać się w sklepach przed Gwiazdką. Składając ten numer mamy jeszcze kilka dni by się przekonać, czy się im to uda. Natomiast sprawa UNREAL jest znacznie bardziej skomplikowana, bowiem termin ukończenia gry jest wciąż przesuwany.

● ● ●

Zdrastwujtie. Daliście niewybaczalną plamę! SS'50 zdrowo mnie wkurzył, SS'51 też, chociaż trochę mniej. W SS'51 kogoś podnieca okładka numeru jubileuszowego. Faktycznie, świetna. Powinniście opylić ten patent policajom, jako środek do zdejmowania odcisków palców. Poza tym jak pstało toto trochę na mojej półce to przykleiło mi się do Kompendium – sama rozkosz. Ponadto byłem ostatnio swiadkiem grupowego darcia mord na temat Soni. I kto mówi, że młodzież jest pozbawiona wyobraźni – oto kilka cyferek wywołało – jak wynika z listów – zbiorowy orgazm. Chłopaki, spoko, może to był błąd w druku i powinno być 56–87–56. TORA, Warszawa

Błędów w druku nie było, ale rzeczywiście nie ganialiśmy Soni

Sensacyjne odkrycie naszego dziennikarza.

Czy Lara Croft jest chora?

Lara Croft, kobieta legenda, ucieleśnienie marzeń wielu graczy na całym świecie. Ach, te kształty, ten sprężysty krok, ta zręczność... Rozmarzony przyglądałem się Larze pokonującej kolejnych wrogów i rozwiązującej zagadki, kiedy złapałem się na myśli, że coś tutaj jest niezbyt w porządku. Hm, ale co? Nagle uświadomiłem sobie straszną prawdę! Nasza kochana Lara jest poważnie chora!!! Tak, tak, to prawda, jej szefowie zapewne chcą to ukryć, ale my, wierni miłośnicy, nie damy sobie wciskać kitu! Zapytacie się dlaczego tak sądzę? Oto fakty potwierdzające moją teorię. Spójrzcie jak Lara chodzi. Rozumiem, że w takich butach nie można wykonywać całego zakresu ruchów w stawie skokowym, ale ona prawie nie ma w tym stawie żadnej ruchomości. To dlatego tak dziwnie się odwraca. Po chwili zauważyłem jeszcze jedną rzecz. Lara ma zbyt duże wygięcie kręgosłupa w odcinku, jakby to ładnie nazwać, lędźwiowym, czyli tam gdzie już prawie kończą się plecy. Mój przyjaciel z medycyny określił to jednym zdaniem: Ale ma babka hiperlordozę lędźwiową. Nic nie pomogły tłumaczenia, że to przecież Lara, że to ideał. Wytknął jej jeszcze jeden defekt. Stwierdził bowiem, że moja idolka prawie wcale nie zgina odcinka lędźwiowego kręgosłupa. Z kolanami u Lary także nie było najlepiej. Musiałem przyznać rację mojemu przyjacielowi, który upierał się, że mogą być to pierwsze objawy choroby zwyrodnieniowej stawów. Nic dziwnego, Lara tak dużo skacze ze znacznych wysokości, że zapewne urazy spowodowały taki stan. Na pewno nie robią jej też dobrze liczne kąpiele w zimnej wodzie.

– Zaraz, zaraz – zapytał mój uczony przyjaciel – niech Lara zanurkuje jeszcze raz, ale tylko na chwilkę.

Zrobiłem co sobie życzył. Okazało, się że Lara ma także kłopoty z płucami. Nawet po krótkim zanurzeniu w wodzie szybko i płytko oddycha (podobno to się nazywa hiperwentylacja). Mój kumpel zawyrokował, że Lara ma zapewne małą pojemność życiową płuc. Potem musiałem mu tłumaczyć, że ona na pewno nie pali papierosów i że to nie one wywołały zaburzenia oddychania.

Wtedy do pokoju zajrzała moja siostra.

Zobacz, Lara – powiedziałem dumnie wypinając pierś.

Mogłem jej tego nie pokazywać, bo za chwilę dowiedziałem się kilku dziwnych rzeczy. Po pierwsze, Lara ma zbyt wysokie czoło i dlatego nie powinna nosić takiej fryzury. Potem musiałem wysłuchać opowiadania o tym, jak to moja siostra miała w trzeciej klasie podstawówki taki długi warkocz i nawet nie mogła spokojnie biec do autobusu, bo jej to przeszkadzało. Biedna Lara, to musi być faktycznie piekielnie niewygodne. Poza tym taki warkocz nieźle nasiąka wodą i potem jest dosyć ciężki. Dowiedziałem się także, że Lara ma zbyt szeroki rozstaw oczu i że powinna malować je w inny sposób. Także usta Lary okazały się zbyt wydatne i zawyrokowano, że nie powinna używać takiej szminki, tylko coś bardziej subtelnego.

Tego dnia przeżyłem szok. Nie dość, że okazało się, że Lara podupadła na zdrowiu, to jeszcze wyszło na jaw, że katują ją tymi długimi włosami. Bo nie mogę zrozumieć, że ona sama, moja inteligentna Lara, zgodziła się nosić taki ciężar na plecach. Tak, niech ci, którzy jej to zrobili, sami ponoszą perukę z długim warkoczem. To wszystko sprawiło, że w tej chwili dręczy mnie tylko jedne pytanie. Czy stan zdrowia pozwoli Larze Croft na wystąpienie w TOMB RAIDER 3?

Hard Thinking Man

SECRET SERVICE: 00-800 Warszawa 66

z centymetrem, ponadto darzymy czytelników zaufaniem, więc nie mieliśmy powodu podejrzewać, że ktoś mółby przysyłać nieprawdziwe dane (bo i po co?). Rewelacje, które tak cię oburzają, były w „Superach" a nie w „Przeciekach", więc nie ma powodu odnosić się do nich śmiertelnie poważnie.

Policja na razie nie zwróciła się do nas z propozycją współpracy, ale okładek ci u nas dostatek, więc nie powinno być problemów. Wielu natomiast patent czarnoprzylepny bardzo się podobał.

• • •

Piszę, bo mam problem, otóż znudziły mi się dotychczasowe gry. Straszne, no nie? Nie przestraszcie się, nadal będę czytał SS. Chodzi mi o to, że wszystkie gry mają fabuły opisane na ustalonych regułach. Gry samochodowe – wyścigi, gdzie ścigamy się po np. 5, 10, 15 trasach. Nawet jeśli jest ich dużo, to i tak kiedyś się znudzą. Osobiście jestem fanem samochodówek. W mojej kolekcji znajdują się takie tytuły jak NEED FOR SPEED 2, DESTRUCTION DERBY 2 czy CARMAGEDDON, ale i one się nudzą. W zręcznościówkach na przykład, fabuła też opiera się na jednym: Jest sobie zły! My jesteśmy jedynym dobrym i musimy zlikwidować złego, niszcząc przy okazji tysiące jego statków czy ludzi. Doomopodobne podobnie. Jesteśmy sami i mamy do zabicia tysiące wrogów (potworów) i kilkunastu lub kilkudziesięciu bossów, po czym kończymy grę, z filmiku końcowego dowiadujemy się, że zlikwidowaliśmy wszelkie zło. KRAVEN, Warszawa

W kwestii nudy to jest ona niestety nieuchronna. Wszystko się nudzi, łącznie z życiem, a gry, które mają być ucieczką od życia... nudzą się, jak piszesz, jeszcze bardziej i to już jest hipernuda... albo paranoja. Spróbuj zająć się piłkami nożnymi, symulatorami lotu. Zawsze pozostają jeszcze edytory tekstów, e-mail i Internet. W kwestii schematyczności gier to nie mogę wiele poradzić, może się starzejesz albo branża komputerowa nie rozwija się należycie szybko?

Faktem jest, że bez tego „złego" mielibyśmy straszne dylematy moralne, że być może lejemy dobrych. Było tak zresztą w paru tytułach, szczególnie strategiach historycznych. Po prostu idea gier komputerowych bardzo już się zużyła i mamy mnóstwo powtórek. Trzeba kogoś lać albo rozjeżdżać, bo inaczej i tak będzie nudno... Nie, nie wybrnę z tego...

• • •

W ostatnich „Przeciekach" zamieściliście list niejakiego Marcina z Kalisza, któremu najwyraźniej nie podobało się M.O. Sam jest debilem ten, kto tak uważa. To bardzo fajny program i nie tylko ja tak uważam. Pokazują czadowe gry i mówią z sensem. A Decybeliusz mógłby czasem powstrzymać się od ironicznych uwag, bo to wcale o nim dobrze nie świadczy. MATEUSZ, Gdańsk

M.O. rulez! Zawsze w to wierzyliśmy, wypychając chłopaków przed kamery. Niniejszym pragniemy przeprosić pana Rubika za wybranie nieprzychylnego dlań listu spośród licznej korespondencji, co mogło być odczytane jako działanie tendencyjne. Chyba nam chwilowo odbiło, za co się niniejszym kajamy zachodząc w głowę, co też do niej mogło strzelić.

LIST MIESIĄCA

Piszę do was ten list, gdyż umarła część mnie. Wszystko zaczęło się kiedy przyjechała moja pięcioletnia kuzynka – niebezpieczna, maniakalna fanka „Czarodziejki z Księżyca". Na moje nieszczęście nie wiedziałem o jej manii, a miało to opłakane skutki. W godzinę po jej przybyciu zmuszony zostałem do wyścia po zakupy. Wtedy nastąpiło właśnie dzieło zniszczenia. Jakimś cudem znalazła moje Secret Service'y ukryte w szufladzie, a wśród nich SS'31, na którego okładce widnieje postać Sailor Moon. To był koniec tego numeru. Bestialsko wyrwała (do swojej kolekcji) okładkę i ostatnie strony, powodując liczne uszkodzenia reszty materiału.

Kiedy po powrocie oszacowałem zniszczenia, obudził się we mnie duch MORTAL KOMBAT. Gdy szykowałem się do wykonania fatality z pomocą przybyli jej dorośli...

Czy jest jakaś szansa nabycia SS'31 w archiwaliach? ZABÓJCA MANIAKALNYCH FANEK, Szczecin

„Daremne żale próżny trud, bezsilne złorzeczenia". SS'31 został wyczerpany wiele miesięcy temu, ponieważ zawierał materiały bardzo pożądane przez miłośniczki i miłośników „Sailor Moon", którzy wykupili go z archiwaliów.

Formułując pocieszenie wpadłem na pewien kombatancki pomysł. Masz numer uszczuplony, podniszczony, ale za to jedyny w swoim rodzaju. Historyczny. Swą materią świadczący o zatargach A.D. 1997 między radykalnym odłamem skrajnych graczy i łagodnych interdyscyplinowców mangowo-komputerowych. Pokazując swój SS'31 wnukom, będziesz miał o czym opowiadać.

• • •

Pa! w lutym zapowiadam upały!

super
S U P E R Y

Nie kupować Neoanginu w kioskach, aptekarze nie zamawiają u nas „Neo"!!! Przed lekturą poniższych tekstów popaść w dobry, świąteczny nastrój, myśleć wyłącznie o przyjemnych rzeczach, żeby potem nie było listów, że się nie podoba. Po lekturze włożyć sobie poprzecznie śrubokręt w usta i dopiero tak pozować do zdjęć, które zamierzacie następnie do nas wysłać.

Dec.

– *miłosierdzie gminy:* Czytając przecinki zauważyłem, że nikt już dawno nie zadręczał was wyczerpującymi pytaniami;

– *ogłoszenia:* Podczas porządkowania swojego twardziela zauważyłem aż 10 KB wolnego miejsca. Bardzo chętnie odsprzedam wam to miejsce. Proponuję rozsądną cenę; Gazeta Wyborcza, 2 IX, sprzedam oprogramowanie: Carmageddon i inne gry edukacyjne na PC;

– *pytania sprzętowe:* Co to jest sieć lokalna, jakie warunki trzeba spełnić, żeby się do niej podłączyć i ile trzeba za to zapłacić?; Czy w DIABLO można grać nie mając serwera lub dostępu do Internetu?; Niedawno kupiłem grę PRINCE OF PERSIA i chciałbym się o niej dowiedzieć więcej, czy był opis w SS?

– *przekręty:* PACIFIC GENERAL – Generał pacyfista; G-POLICE – Gówniana policja; QUAKE Multiplayer – Seks zbiorowy; NBA HANG TIME – Powiesić koszykarzy; WAGES OF WAR – Wagi na wojnie; CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON – Brudny Harry w akcji; NET: ZONE – Zapoznam panią w celu matrymonialnym, pająk; MECHWARRIOR – Zwariowane mchy; NAPOLEON IN RUSSIA – Napoleon i Marusia; MEAT PUPPET – Lech Wałęsa; SCARAB – Żuk gnojarek; AGE OF EMPIRES – Wywiad w wampirem; CATZ – Coś dla miłośników uroku Skandynawek; HARVESTER – Dożynki; SYNDICATE WARS – Szlak bojowy kota Syndiego; HEXEN – Zrzeszenie miłośników heksów w grach strategicznych; INCUBATION – Kurza ferma; TUROK – TUR OK. – Klub miłośników turów lub startegii turowych; FIFTH ELEMENT – Wkład papierosowy do fifki szklanej; MESSIAH – Nowy Testament; BALDUR'S GATE – Bajdurzenia Microsftu; BLADE RUNNER – Blady biegacz; IGNITION – Zgnijesz; LAST RITES – Czyhanie w lesie; SIDELINE – Przeciąganie liny; SHADOW WARRIOR – Szalony wariat; DINOSAUR HUNTER – Praprzodek sekretarza redakcji; JEDI KNIGHT – Jedziem w noc; WATERWORLD – W świecie waty; YOUR COMPUTER PETZ – Komputer w nałogu nikotynowym; ACHTUNG SPITFIRE – Brad Pitt kontra wielbicielki; CONSTRUCTOR – Zrób to sam; DARK REIGN – Ciemne strony życia Mikołaja Reja; THE FUTURE OF WAR – Futra z Warszawy; 7TH LEGION – LEGIA ULTRAS; ENEMY NATIONS – Kak twaja familia?;

– *polityka komputerowa:* Partia Emerytów Klawiatury (PEK); Zrzeszenie Łamaczy Joysticków (ZŁJ); Unia Polityki DOS-owej (UPD); Partia Graczy Przeciwko Mandze (PGPM); Antagonistyczni Miłośnicy Internetu Głoszącego Ateizm (AMIGA).

– *list z pola boju:* DN3D – przeszedłem parę poziomów i napotkałem jakiegoś typa ze świńskim ryjem, kolcami i małą giwerą. Miałem tylko pistolet, więc trochę się namęczyłem. Gdy wreszcie padał, ryk był chyba większy niż przy starcie odrzutowca. Ze strachu zlałem się w gacie. Powód – rozregulowanie zasranej karty dźwiękowej (SB 16 PRO). Ponoć było to słychać w promieniu 2 km;

– *mądrości belferskie:* Hm, w tym roku czerwiec zaczyna się od pierwszego...; Widać to jasno na białym;

– uwagofilia: Uczeń chodzi po ścianie; Uczeń siedzi w ławce i zachowuje się podejrzanie; Napastuje kolegę przy pomocy krzesła; Przyszedł w butach do szkoły; Gra puszką na przerwie i mówi, że to piłka nożna.

– *towarzyskie:* Gieras, ty matole, wydrukowali mnie; Pozdrawiam Cornelius, bo zgadzam się z nią, kobiety i gry dzisiaj to taki sam widok jak facet i pranie bielizny. Nic takiego nadzwyczajnego, no nie?;

– *pożegnania* – Ucałuj glony w akwarium i trzymaj się szafy;

– *dowcipy z brodą:* Sołtys z Wąchocka zginął śmiercią tragiczną – mieszał herbatę i wir go wciągnął; Żyrafa najwyższą formą życia!

tips & tricks

M*inął Nowy Rok, Mikołaj znowu okazał się bardzo podobny do taty/wujka/dziadka, a prezenty zapewne już znalazły się w CD-ROMach albo do PCI-owych slotach. Oczywiście nowe gry potrzebują świeżej garści tipsów, więc przygotowaliśmy ich dla was kilka, aby nieco rozładować atmosferę nienawiści, jaka narasta z każdym nowym niepowodzeniem przy zmaganiach z ulubionym tytułem. Od jakiegoś czasu w dziale zaszły zmiany (to dla tych mniej spostrzegawczych). Zrezygnowaliśmy ze starego układu - teraz tipsów jest mniej, ale za to wszystkie są wystarczająco chłodne. Będziemy starali się zamieszczać te, które dotyczą gier z bieżącego numeru i co najwyżej kilku ostatnich. Dzięki temu tipsy staną się uzupełnieniem do opisów i miażdżonych W IMADLE tytułów, a nie będą odgrzebywać staroci sprzed lat. Jeżeli zaś naprawdę chcecie starych tipsów - to możecie znaleźć ich pełną listę w KOMPENDIUM WIEDZY.*

AHX-1

Zaloguj się jako Viper. Będziesz mógł wybierać wszystkie misje i wpisywać kody. Kody wstukuj w trakcie lotu:

ALT + I – niezniszczalność
ALT + L – nieskończona amunicja
ALT + R – brak uszkodzeń
ALT + A – wszystkie cele na radarze
ALT + X – bum
ALT + Q – realistyczny/ arcade'owy model lotu
ALT + K – bez dymu
ALT + J – framerate



MYTH

Aby wybrać jakikolwiek level w MYTH:
Przytrzymaj spację wybierając nową grę.
Kiedy zacznie się rozgrywka, naciśnij CTRL i plus – natychmiastowe zwycięstwo.



CARMAGEDDON

Szybko wpisz kod ENABLE w menu, gdzie wybierasz samochód, wyścig itp. Dostaniesz wszystkie samochody i dostęp do innych tras. Podczas gry naciskaj F4 aż pojawi się Cheat Menu:

F5 – Naprawa
F6 – Nieśmiertelność
F7 – 30 sekund
F8 – Zatrzymanie zegara
F11 – +5000 kredytów
SHIFT–F7 – Dodaje 300 sekund
CTRL–KEYPAD 1 – latanie





Power-upy:
0 – Bonus
1 – Mega bonus
2 – Przyklejeni przechodnie
3 – Wielcy przechodnie
4 – Wybuchający przechodnie
5 – Coś dla ciebie
6 – Turbo przechodnie
7 – Niezniszczalność
8 – Darmowe naprawy
9 – Natychmiastowe naprawy
SHIFT–0 – Czas stop
SHIFT–1 – Pod wodą
SHIFT–2 – Dodatkowy czas
SHIFT–3 – Oops
SHIFT–4 – Ktoś wybucha (hehehe)
SHIFT–5 – Zamarznięci przeciwnicy
SHIFT–6 – Zamarznięte gliny
SHIFT–7 – Turbo przeciwnicy
SHIFT–8 – Turbo gliny
SHIFT–9 – Kłopoty z przyciąganiem
ALT–0 – Pinball
ALT–1 – Mucha
ALT–2 – Gumowa piłka
ALT–3 – Zawieszenie
ALT–4 – Przechodnie na mapie
ALT–5 – Przechodnie do dyspozycji.
ALT–6 – Śliskie opony
ALT–7 – Zniszczenia XL
SHIFT–ALT–2 – Natychmiastowy hamulec
SHIFT–ALT–4 – Turbo!
SHIFT–ALT–5 – Mega–Turbo!!
SHIFT–ALT–6 – Ślepi przechodnie
SHIFT–ALT–7 – Odradzający się przechodnie
SHIFT–ALT–8 – Darmowe zdrowienie
SHIFT–ALT–9 – Twarda maszyna
CTRL–0 – Niespodzianka
CTRL–1 – Narkotyki
CTRL–2 – Przyczepne opony
CTRL–3 – Przechodniobranie

DUNGEON KEEPER

Inne połączenia dające ciekawe efekty:
W świątyni złóż ofiarę z muchy i pająka – dostaniesz maga.
Jeżeli złożysz dwie muchy – zakończenie bieżącego projektu badań.
Dwie ofiary z żuka – zakończenie bieżącego projektu budowniczego.
Ofiara z żuka i pająka – czarna dama.
Wreszcie – trzy pająki złożone w ofierze dają demona żółciowego.





NBA '98

Aby zagrać jednym z ukrytych zespołów składających się z ludzi współpracujących przy produkcji gry, w głównym Menu wybierz Rosters, potem wybierz opcję Create Custom Team i wpisz jedną z poniższych nazw.

EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters



TOMB RAIDER 2

Skipper leveli: Następujący taniec musisz wykonać znajdując się na jednym z poziomów – wyciągnij flarę, zrób jeden krok do przodu, jeden do tyłu, trzy razy okręć się dookoła własnej osi (w dowolnym kierunku) i skocz do przodu.

Wszystkie bronie: wyjmij flarę, zrób jeden krok do przodu, jeden do tyłu, trzy razy okręć się dookoła własnej osi (w dowolnym kierunku) i skocz do tyłu.



TEST DRIVE 4

Wejdź do opcji Save Game, wybierz slot 10 wpisz cheat i naciśnij Enter. Jeżeli wprowadziłeś poprawny kod, to usłyszysz dźwięk.

STICKIER – wyłączenie kolizji 3D. Przy uderzeniu samochód pozostaje na glebie.
AARDVARK – wszystkie kolizje wyłączone, samochody zachowują się jak przezroczyste
ITSLATE – bez efektów specjalnych (tylko wersja na 3Dfx)
CREDITZ – ujrzysz wszystkich twórców TD4
SRACLLA – wszystkie cztery ukryte wozy
LEVELLLA – odkrywa tory nocne





SPAZZY – jazda na kwasie (bardzo efektowny cheat, ale nie wiadomo, jak go usunąć; używać na własne ryzyko)
BANDW – wersja black&white (!?)
COLOUR – powrót do koloru
MIKTROUT – samochody w wersji dla Guliwera
MPALMER – samochody w wersji dla Liliputów
GONZON – cała naprzód i zapnij pasy!
GONZOFF – i znowu powoli
BIRDVIEW – widok z helikoptera nad drogą
NITROXXX – klakson z dopałą
Kilka tajemniczych kodów:
ASTIDERC, TSTIDERC, DSTIDERC, MASTER

UPRISING

CHUMP – Niezniszczalność.
Żeby uruchomić CHUMP, wciśnij M, napisz CHUMP i wciśnij Enter.
DANGEROUS – Nieskończona ilość amunicji
Tak samo jak CHUMP – najpierw M, potem wpisać DANGEROUS i Enter.
TUFF ASS – Super Bronie
Ta sama procedura, co w poprzednich (tylko wpisz TUFF po M i potwierdź Enterem).
SUPER CHUMP – Super szybkość, niezniszczalność
Żeby uruchomić ten tryb, musisz już mieć uruchomionego CHUMPA. Teraz znowu wciśnij M, znowu napisz CHUMP i Enter.
DANGEROUS CHUMP – Nieskończona amunicja, niezniszczalność.
Żeby uruchomić ten tryb musisz mieć już uruchomionego CHUMPa. Teraz wciśnij M, napisz DANGEROUS i oczywiście Enter.
TUFF ASS CHUMP – Super bronie, niezniszczalność.
Żeby to uruchomić, musisz już być w CHUMPIE. Teraz M, wpisz TUFF i naciśnij Enter.
DANGEROUS SUPER CHUMP – Nieskończona amunicja, super szybkość, niezniszczalność
Musisz mieć już uruchomiony tryb SUPER CHUMP. A potem wciśnij M, wstukaj DANGEROUS i dawaj Enter.
TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP – Nieskończona amunicja, super bronie, super szybkość, niezniszczalność.





TUROK THE DINOSAUR HUNTER

DDDNSTBR – Nieśmiertelność
NDNP – No clipping
THMSCLS – Wszystkie bronie
LNJHNSN – Nieskończona amunicja
RBCHN – Duże głowy
GNNTRTMNT – Cała mapa
JSNCRPNTR – Mikro-przeciwnicy
MTTSTBBNGTNB – Level 1
DRRNSTBBNGTN – Level 2
MKJNK – Level 3
PTNDNCN – Level 4
NNTND – Level 5
TRMNN – Level 6
JMDNN – Level 7
MRGRTTRR – Level 8
JFFSPNGDNBRG – Nieskończone życia
JHNTHMS – Longhunter
STPHNBRML – Mantis
GRGMLCHCK – T-Rex
RNTRC – Campaigner
BKSTRD – Latanie
FHGTBC – Przeciwnicy



tips & tricks

Materiał przygotował: *Banana Split*



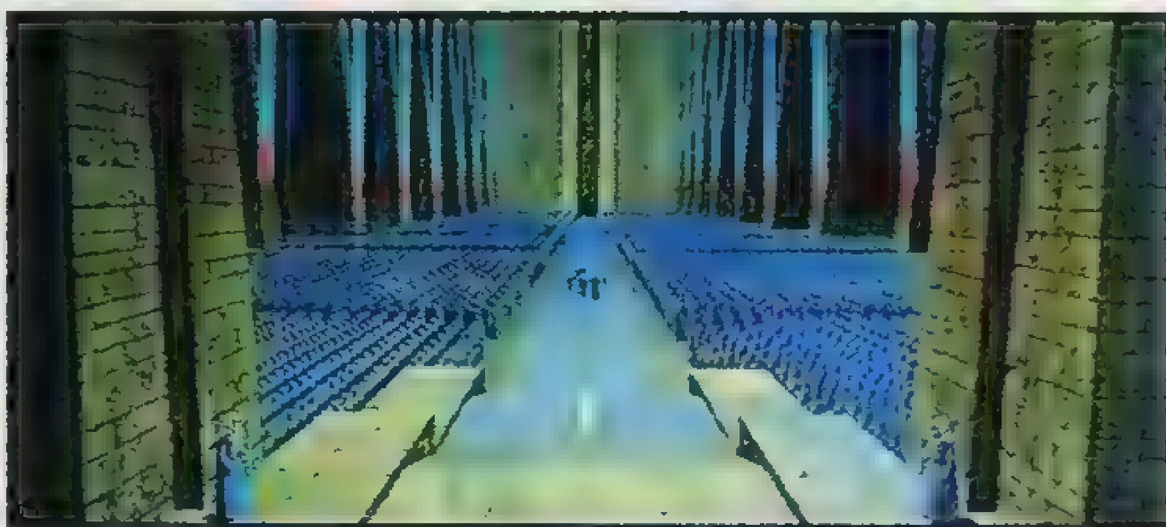
Dzieło Papcia Lucasa jest ponadczasowe, super i w ogóle. To wszystko już wiemy i niestety zmuszeni jesteśmy nieco zweryfikować te poglądy. Niech jeszcze nikt na nas nie krzyczy, że zdradzamy własne ideały i kalamy własne gniazdo, bowiem ktoś stworzył dzieło jeszcze większe, mroczniejsze i bardziej zakręcone. Tym kimś jest jeden ze znanych autorów s-f – Timothy Zahn. To on został osobiście wybrany przez George'a Lucasa do napisania ciągu dalszego do epopei Star Wars. Oddajmy więc głos samemu zainteresowanemu.

STAR WARS™

TRYLOGIA THRAWNA

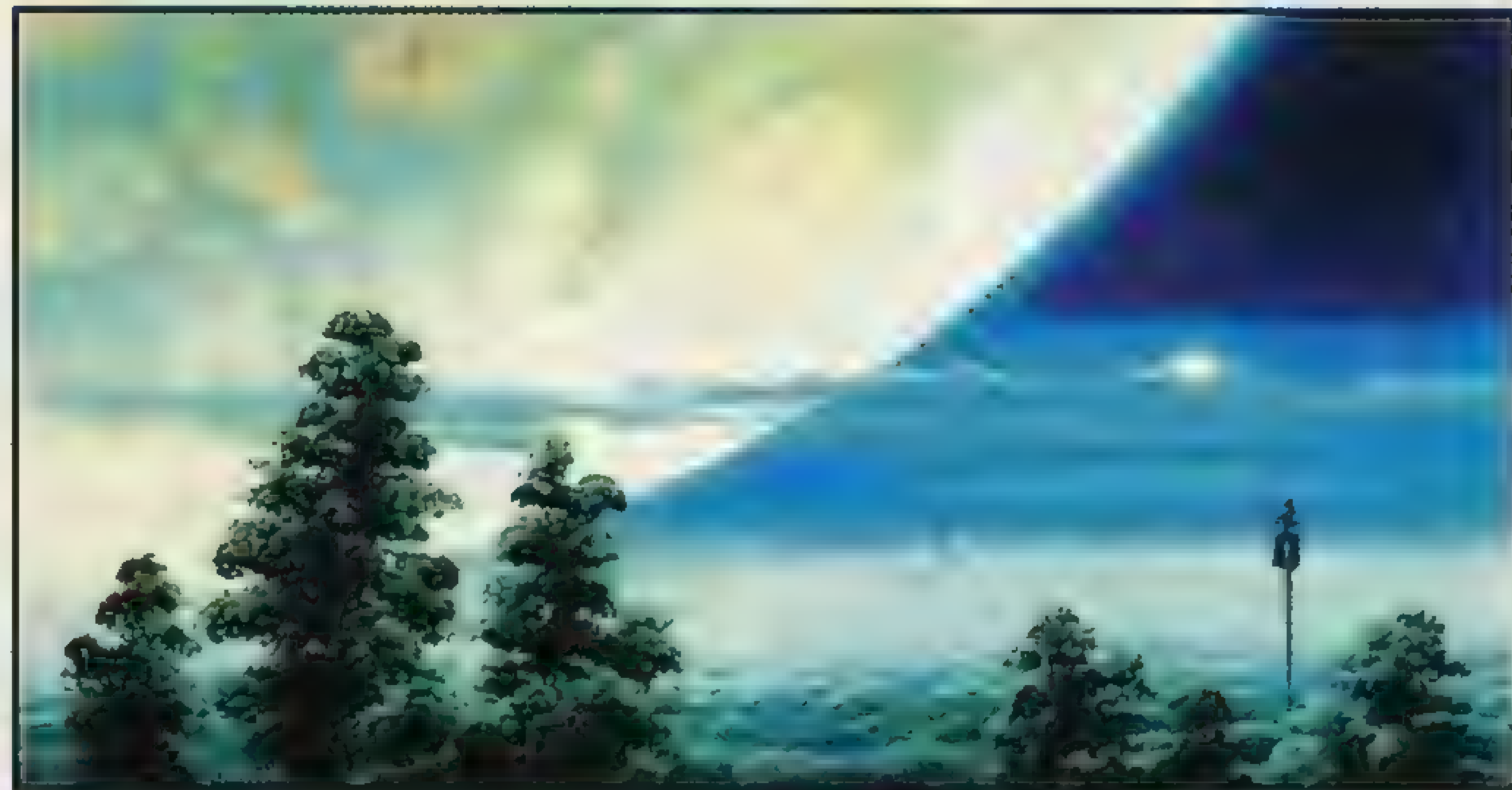
„Było to 6 listopada 1989, jakieś 3 dni po tym jak oddałem swoją ostatnią powieść mojemu nowemu wydawcy, Bantam Books, kiedy zadzwonił telefon. To był mój agent. „Tim", powiedział po zwyczajowych grzecznościach, „mam dla ciebie bardzo ciekawą ofertę". Tak właśnie zaczęło się moje zaangażowanie w „Gwiezdne Wojny". A raczej, zawodowe zaangażowanie. Mój osobisty kontakt z „Gwiezdnymi Wojnami" miał miejsce około 12 lat wcześniej, gdy siedziałem z otwartą paszczą w wypełnionym kinie patrząc jak Imperialny Gwiezdny Niszczyciel majestatycznie porusza się w przestrzeni. Widziałem „Gwiezdne Wojny" chyba 12 razy. Potem niecierpliwie czekałem na „Imperium Kontratakuje", a później na „Powrót Jedi". Kiedy Trylogia już się skończyła i nie było mowy o czymś więcej, wykorzystałem swój entuzjazm przy innych projektach. No i teraz, niespodziewanie, w poniedziałkowe popołudnie, wróciły do mnie „Gwiezdne Wojny", ale nie jako filmy, ale jako książki. Właśnie te książki zostały mi zaoferowane. Przez kilka następnych godzin tłukłem się po domu zagubiony we mgle podniecenia, oczekiwań i paniki, zastanawiając się, w jaki sposób mógłbym stworzyć historię zgodną z wizją George'a Lucasa. W ciągu następnego dnia stworzyłem wątek, który wystarczał do napisania jakiejś przekonującej historii. Resztę listopada spędziłem na pisaniu szkicu trzech kolejnych książek i wysłałem go do Bantham. Przez następne kilka miesięcy Bantam Books i Lucasfilm wypracowały kontrakt i zaaprobowały mój szkic. I wreszcie w maju mogłem się zabrać za właściwe pisanie. Wziąłem głęboki oddech i zabrałem się do pracy."

Zabrał się tak żarliwie, że odwalił kawał rewelacyjnej roboty, która przerosła wizję Lucasa przynajmniej o dwie głowy. Ostatecznie stworzył on zgodnie z zapowiedzią „Trylogię Thrawna", na którą składają się: „Dziedzic Imperium", „Ciemna Strona Mocy" i „Ostatni rozkaz". Wśród fanów SW na świecie panuje niepisana zasada nazywania powieści Zahna epizodami 7,8,9, czyli będącymi kontynuacją epizodów sfilmowanych. Oczywiście wszyscy marzyli sobie, żeby to właśnie one zostały sfilmowane. Lucas się jednak od tego odcina tłumacząc, że na razie zajęty jest kręceniem prequeli, czyli pierwszych trzech epizodów. Żeby nie robić sobie problemu, Zahn akcję swojej trylogii umiejscowił 5 lat po wydarzeniach z „Powrotu Jedi". Okres ten obfitował w wiele nowych wydarzeń, które opisane zostały przez innych autorów w powieściach dopiero po książkach Zahna, tak więc potraktujemy je jako niebyłe. Dla jasności kilka faktów z początku „Dziedzica Imperium". Han Solo i Leia Organa pobrali się i mają bliźniaki: Jacena i Jainę. Luke Skywalker odbywa swoje ostatnie „spotkanie" z Benem Kenobim i zaczyna rozumieć, że pomimo upływu tych kilku lat jest na początku swojej drogi Jedi. Światy połączone w Sojuszu Rebelii utworzyły Nową Republikę, której stolicą zostało byłe centrum władzy Imperatora, planeta Coruscant. Potężne niegdyś Imperium uległo rozpadowi, zaś cały kwiat imperialnej elity wojskowej zginął podczas „Bitwy o Endor". Wydawałoby się, że niedobitki Imperium same wyniszczą się w walkach pomiędzy sobą. Nikt jednak nie zdawał sobie sprawy, że daleko od Endor znajdował się jeszcze jeden z wielkich admirałów floty Imperium, doskonały taktyk Thrawn. Podczas, gdy Republika czyni starania, aby kolejne światy przyłączały się do niej, Thrawn rozpoczyna przygotowania do planowanej ofensywy. W jego misternie stworzonym planie olbrzymią rolę miał odegrać Ciemny Jedi, Joruus C'baoth. Nie będziemy jednak opisywać wątków fabularnych z dwóch powodów. Pierwszym jest ich mnogość i dość częste, gwałtowne zwroty akcji. Prawdopodobnie, gdyby nawet Lucas zdecydował się na ekranizację książek o Thrawnie i próbował zrobić to w miarę dokładnie, to nakręciłby nie trzy, ale dziewięć filmów. Drugim powodem jest fakt, że podając treść popsulibyśmy tym samym niesamowitą frajdę lektury kolejnych rozdziałów.

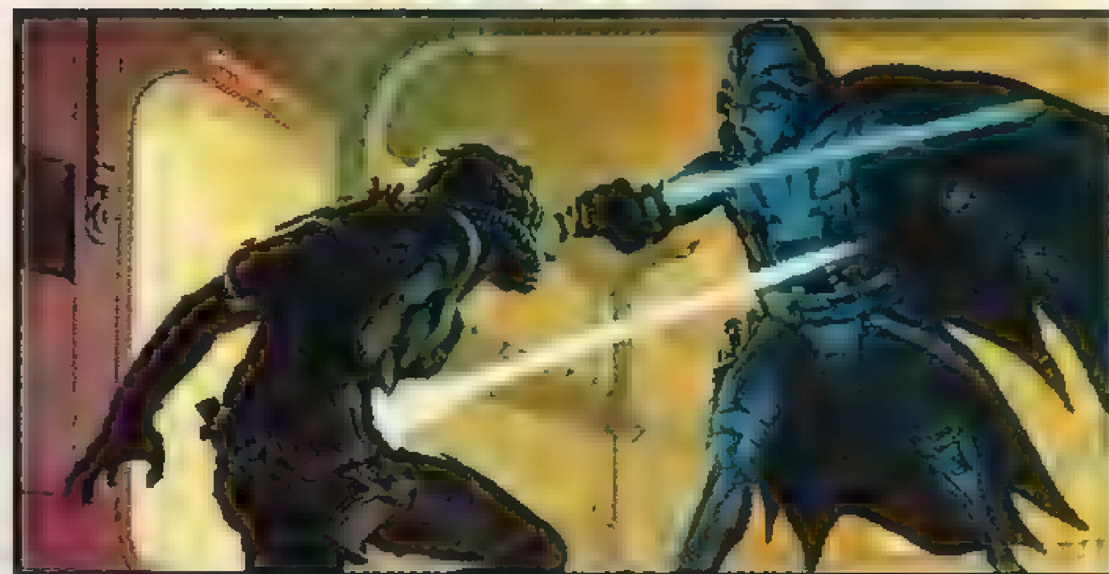


ŚWIAT

Timothy Zahn wykazał się niesłychaną inwencją tworząc przeogromny świat. Dla potrzeb swoich powieści stworzył dziesiątki zupełnie nowych lokalizacji, jak planety miasta i stacje kosmiczne. Wszystkie one są doskonale opisane i tworzą niesamowitą atmosferę, przez co powodują, że czytelnik czuję się jakby przebywał w zupełnie innym wymiarze.



W trzech filmach poznaliśmy tylko kilka światów i dopiero teraz dzięki Zahnowi naprawdę dowiadujemy się jak wielkim uniwersum jest Galaktyka „Gwiezdnych Wojen". Żeby uświadomić ogrom pracy włożonej podamy tylko, że opisał aż 39 planet, na których znajduje się nieraz po kilka lokacji. Autor rozmyślnie uniknął bezpośredniego nawiązywania do znanych z filmów miejsc i postaci (oprócz głównych bohaterów), aby mieć wolną rękę przy tworzeniu nowej fabuły. Dzięki temu w nowej trylogii pojawiają się miejsca, o których nikt wcześniej nie słyszał. Do tych najsłynniejszych zaliczyć możemy stolicę dawnego Imperium, Coruscant i ukryty skarbiec Imperatora na planecie Wayland.



POSTACIE

Należą się Zahnowi największe brawa. Wymyślił on na potrzeby swoich książek ponad setkę nowych postaci. Każda posiada swoją przeszłość, a praktycznie każda ma swoje



cele i swój własny odrębny charakter. Na pewno do klasyki Star Wars przeszła już postać Wielkiego Admirała Thrawna. Spokojnie równać się on może z mityczną wręcz postacią, jaką jest Darth Vader. Przy czym wiele osób jest zdania, że nawet przebija swojego ciemnego poprzednika (więcej na jego temat w jednym z najbliższych kącików czarnych charakterów). Kolejnym nowym tak lubianym czarnym charakterem jest Joruus C'boath. Jest on klonem Mistrza Jedi, który był mediatorem w konfliktach rasowych, jako Jedi bronił Starej Republiki i zginął w zdradziecki sposób zamordowany przez Thrawna w trakcie wojen klonowych. Następnie został sklonowany przez Imperatora i już jako Ciemny Jedi stał na straży jego skarbca umieszczonego w górze Tantis. Fakt, że Thrawn dobrze wiedział, że ma do czynienia z klonem, znacząco wpływał na stosunek Wielkiego Admirała do Ciemnego Jedi, traktował go jak narzędzie. Są to tylko dwie główne postacie z olbrzymiej galerii negatywnych bohaterów. Swoich nowych bohaterów otrzymała także Jasna Strona. Wymienimy tylko trzech. Talon Karrde, szef jednej z najprężniej działających grup przemytników. Początkowo jego organizacją mając nieduże pole manewru współpracowała z Thrawnem. Jednak gdy sprawy układały się coraz gorzej, ryzykując życiem zerwał ten mało intratny kontakt i starał się być w miarę niezależnym z małym ukłonem w stronę Nowej Republiki. Jedną z ważniejszych postaci w grupie Talona Karrde była Mara Jade. Była jego prawą ręką. Karrde podejrzewał ją o posiadanie umiejętności Jedi i miał rację. Wcześniej bowiem, Mara była posłańcem Imperatora. To on odkrył jej zdolności i wykorzystywał do swoich celów. Po swoim poprzednim pracodawcy Mara odziedziczyła przykry spadek. Imperator w chwili swojej śmierci przekazał jej przy użyciu Mocy obraz swojej śmierci z ręki Luka Skywalkera. Od tej chwili Mara wini młodego Jedi za utratę swojej pozycji w Imperium i wynikających z tego przywilejów. Według niej Skywalker zasługuje jedynie na śmierć.

Generał Garm Bel Iblis to dawny senator Starej Republiki, był on członkiem ugrupowania, które dało początek rebelii. Generał nie przyłączył się do Sojuszu Rebelii, ale prowadził własną wojnę z Imperium. Wiele lat później w krytycznej dla Nowej Republiki chwili Generał Bel Iblis przyłączył swoje siły na prośbę Mon Mothmy z którą był śmiertelnie pokłócony.

EPILOG

Tak oto wygląda jeden z najsmaczniejszych kąsków, jaki może się przytrafić fanowi Gwiezdnych Wojen. Mamy nadzieję, że ci z was, którzy jeszcze nie przeczytali trylogii Thrawna, zaraz pobiegną do księgarni, a ci, którzy już mają trylogię na półce, sięgną po nią jeszcze raz. Rif już katuje „Ciemną Stronę Mocy", LMK zaś zabiera się za „Dziedzica Imperium".

Niech Moc będzie z wami!

Rif & LMK



THE X FILES™

Przez lata świat widział rzeczywistość deformowaną
– Fakty manipulowane,
A prawdę ukrytą.
Ale i tak wiadomo dużo mniej niż ktokolwiek przypuszczał,
Bo nikt nie widział pełnego obrazu aż do teraz.
Ciesz się przeszłością,
Raduj teraźniejszością,
Walcz z przyszłością,
Prawda nadchodzi...



Tak wygląda w miarę dosłowne tłumaczenie tzw. teasera (reklamówki) kinowego „X–Files", puszczanego w amerykańskich kinach przed „Obcym 4". Oficjalna data ukazania się filmu na ekranach to 19 czerwca 1998, ale dzięki „National Enquirer"



już dzisiaj możemy dowiedzieć się więcej na temat fabuły. Zdradzę tylko kilka faktów...

Akcja zaczyna się w północnym Teksasie, około 35 tysięcy lat p.n.e. Dwa małpoludy walczą z jaszczuropodobnym potworem w lodowej jaskini. Śmiertelnie ranna bestia pluje czarną krwią, której struga trafia jednego z łowców. Krew wydaje się żyć własnym życiem, błyskawicznie wchodzi w oczy i usta małpoluda. Myśliwy upuszcza pochodnię i wydaje z siebie przeraźliwy ryk...



W tym momencie akcja przeskakuje i widzimy wejście do jaskini. Bawi się tam kilku małych chłopców. To to samo miejsce, ale już w teraźniejszości. Jedno z dzieci znajduje ludzką czaszkę, z której wypływa czarna krew...

Tydzień później przy budynku federalnym w pobliżu Dallas potężna eksplozja rozsadza samochód agenta Muldera. Fani Davida Duchovnego odetchną z ulgą, kiedy ten wyłoni się z auta; pokryty odłamkami metalu i szkłem, ale cały i zdrowy.

Mulder otrzymuje wstrząsającą informację od Dr Aala Kurtzweila, przyjaciela swego ojca z Departamentu Stanu. Starszy pan twierdzi, że pewni rządowi oficjele konspirują z obcymi, licząc na to, że ich życia zostaną oszczędzone. Wybuch bomby był tylko częścią szeroko zakrojonej akcji niszczenia wszelkich dowodów istnienia Obcych, a tym bardziej dowodów świadczących o tym, że zamierzają oni wytępić ludzką populacji przy pomocy śmiertelnego wirusa rozprowadzanego przez zainfekowane pszczoły.

Podczas jednego z czułych momentów w filmie – jak twierdzi jeden z fanów–wywiadowców – Mulder i Scully w końcu się całują, jednak miłosna scena stanowi preludium prawdziwego horroru. Otóż kiedy usta agentów stykają się, serca fanów nagle zamierają w przerażeniu, bo oto Scully zostaje użądlona przez pszczołę... Agentka znajduje się w stanie szoku, a medycy ruszają jej z pomocą. Kiedy Mulder pomaga partnerce, zostaje postrzelony. Zostaje zabrany do szpitala, ale wymyka się z niego, by ratować Scully. Nago. A to tylko początek filmu...





Nie można jednak brać powyższych informacji za wiadomości stuprocentowo pewne. Ponoć kiedy Chris Carter dowiedział się, że scenariusz przedwcześnie ujrzał światło dzienne za pośrednictwem Internetu, kazał całą akcję przeredagować. Nic dziwnego, że Carter tak bardzo dba o ten film, w końcu to jego najbardziej prestiżowe dziecko. Z tego powodu czyni awantury nawet o sam tytuł: pierwotnie film miał się nazywać „Blackwood", ale studio samowolnie zmieniło nazwę na „Fight the Future". Pfui!

P.S. Tak tylko dla rozgrzania zmysłów. Piąty sezon X–Files przyniósł nam fajną niespodziankę. Nazywa się Emily, ma cztery latka, i okazuje się genetycznym dzieckiem Scully. Do zobaczenia wkrótce...

P.P.S. Obiecany cytat numeru (mam nadzieję, że zagości u nas na stałe).

Scena z „Tunguski":

Człowiek Palący Papierosy: Palenie to brzydki nawyk. Jest szkodliwy dla zdrowia.

Człowiek o Wypielęgnowanych Paznokciach: Zdrowie to najmniej ważny z moich problemów.

Człowiek Palący Papierosy: Tak... (zapala papierosa)

Hard Drinking Man

PRENUMERATA

ZASADY PRENUMERATY:

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:
6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Wykupując prenumeratę w styczniu, dostajesz promocyjną cenę 99,- zł za SS + SS CD

Wariant 2:
12 x SECRET SERVICE
Cena tylko do 15 stycznia

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od lutego, należy dokonać wpłaty do 15 stycznia! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.



CENY PRENUMERATY:

Wariant 1: 6 wydań SECRET SERVICE + SS CD — **99.⁰⁰ zł**

Wariant 2: 12 wydań SECRET SERVICE — **49.⁰⁰ zł**

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

KOMPENDIUM

Przygotowane jest rozszerzone i uzupełnione wydanie KOMPENDIUM 1, które funkcjonuje pod nazwą **KOMPENDIUM 1 BIS**. Zawiera przewodnik po Internecie dla początkujących. Stara wersja KOMPENDIUM nie jest już dostępna.

Rozpoczynamy przyjmowanie zamówień na długo oczekiwane i owiane tajemnicą **KOMPENDIUM 3**, które będzie gotowe i rozsyłane do klientów od 10 stycznia. Zamówienia będą realizowane w kolejności ich napływania, czyli jeśli zamówisz teraz, dostaniesz je już w styczniu.

KOMPENDIUM 1 BIS	– 11,90 + 3,00 = **14,90**
KOMPENDIUM 2	– 11,90 + 3,00 = **14,90**
KOMPENDIUM 3	– 13,90 + 3,00 = **16,90**

ARCHIWALIA


SS'06 - 1,80 zł SS'07 - 1,80 zł

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z nowym kuponem zamówienia oraz przeczytanie całej niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, SS CD lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22)


SS'08 - 1,80 zł SS'09 - 1,80 zł


SS'16 - 1,80 zł SS'27 - 2,- zł SS'28 - 2,- zł SS'32 - 2,- zł SS'33 - 2,- zł

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt.	– 1,20	od 14 do 18 szt.	– 3,00
od 3 do 4 szt.	– 1,30	powyżej 18 szt.	– 6,00
od 5 do 8 szt.	– 1,60	SS CD 1-3 szt.	– 3,00
od 9 do 13 szt.	– 2,00	SS CD 4-6 szt.	– 5,00


SS'34 - 2,- zł SS'35 - 2,- zł SS'36 - 2,50 zł SS'37 - 2,50 zł SS'38 - 2,50 zł SS'39 - 2,50 zł SS'40 - 2,50 zł SS'41 - 2,50 zł


SS'42 - 2,50 zł SS'43 - 2,50 zł SS'44 - 2,50 zł SS'45 - 2,50 zł SS'46 - 2,50 zł SS'47 - 3,- zł SS'48 - 3,50 zł SS'49 - 3,50 zł

ARCHIWALNE KOMPAKTY

SS CD'38 - 9,90 zł
SS CD'39 - 9,90 zł
SS CD'40 - 9,90 zł
SS CD'41 - 9,90 zł
SS CD'42 - 9,90 zł
SS CD'43 - 9,90 zł
SS CD'44 - 12,90 zł
SS CD'45 - 12,90 zł
SS CD'46 - 12,90 zł
SS CD'47 - 12,90 zł
SS CD'48 - 12,90 zł
SS CD'49 - 12,90 zł

Produkty firmowe

NOWA KOLEKCJA



42.00 98.50 62.50 56.50



Gwiazdkowa promocja z ufokiem

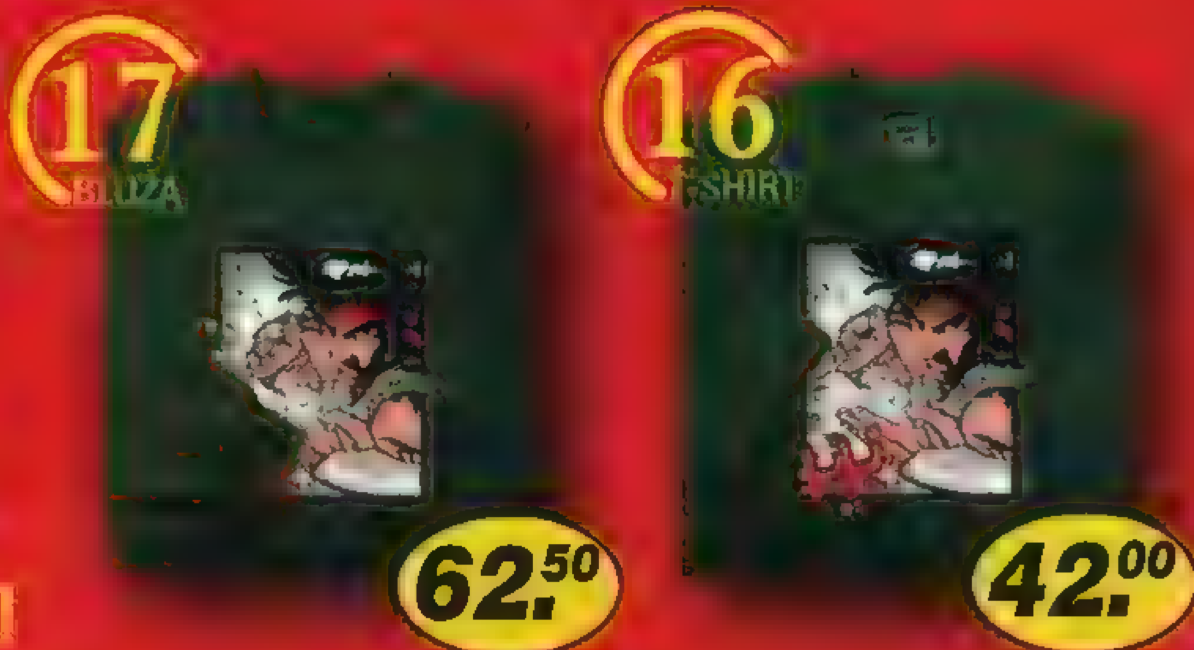
10 + 11 + 12 = 149.90





62.50 42.00





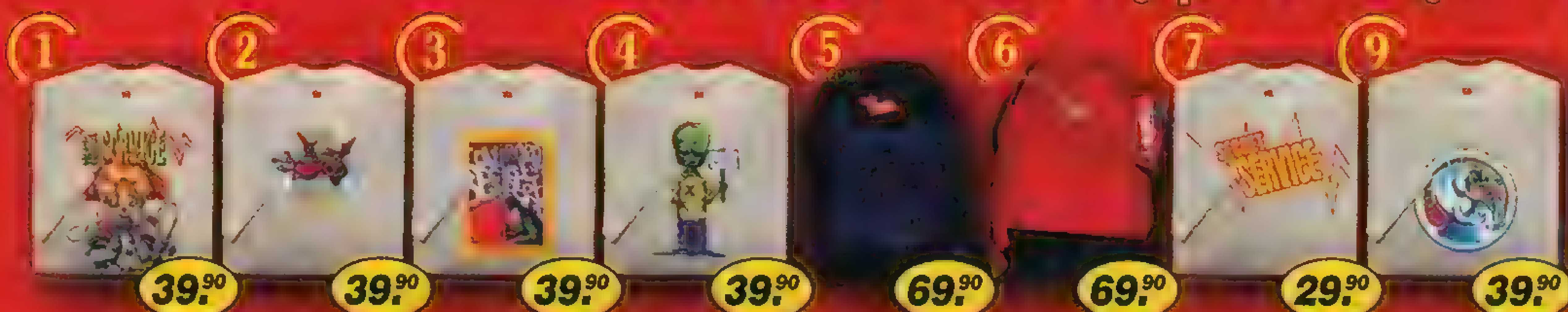
wszystkie produkty wysyłamy na nasz koszt!

62.50 42.00

Już teraz pomyśl o świętach!!!

Nowa kolekcja wykonana jest na SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM.

Nadal dostępne są:



39.90 39.90 39.90 39.90 69.90 69.90 29.90 39.90

UWAGA ŚWIĘTA!!!

Z okazji zbliżających się świąt poszerzamy gamę produktów firmowych o 3 nowe wzory, które dają w sumie 8 produktów!!! Są nimi 4 kolorowe, grube bluzy (w tym jedna z kapturem), 3 kolorowe, grube koszulki oraz torba na ramię z ufokiem.

Torba do zadań specjalnych pomieści książki, podręczne zakupy lub konsolę z osprzętem. Krzyk mody w innych galaktykach! Rozmiary szerokość 36 cm, wysokość 29 cm, głębokość 12 cm. Torba posiada wewnątrz 2 kieszenie, jedna na sówak, przegródki na długopisy oraz kieszonkę boczną.

Odzież wykonana jest w fabrykach FRUIT of the LOOM, z najlepszej bawełny! Daje to gwarancję jakości i niezawodności. PRÓBKI KOLEKCJI z UFOKIEM wykonane są na podstawie danych sondy kosmicznej z MARSA! Tego jeszcze na Ziemi nie było!

Ponadto cały czas, do wyczerpania zapasów, dostępna jest złota kolekcja pięciu koszulek (nr 1, 2, 3, 4, 9). Oprócz tego można stać się posiadaczem koszulki z wielkim logo SECRET SERVICE na klacie (nr 7) oraz plecaka z prawdziwym, dwukolorowym haftem (nr 5 i 6).

Z okazji świąt zestaw z ufokiem (koszulka nr 10, bluza nr 11, torba nr 12) dostępne są po promocyjnej cenie: 149,90 zł.

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć zamieszczony poniżej kupon.
2. Zaznaczyć na nim numery i rozmiary wybranych produktów.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w przeciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji

tel. (0–22) 624–91–47 w godz. 9:00–16:00 w dni powszednie.

UWAGA! Koszulki i bluzy prać w temp 40°C, bez użycia wybielaczy i jadowitych proszków.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 15.01.1998 r.

ARCHIWALIA Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE:

6 7 8 9 16 27 28 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 ☐

Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE CD: CD'38 CD'39 CD'40 CD'41 CD'42 CD'43 CD'44 CD'45 CD'46 CD'47 CD'48 CD'49

☐ Kompendium 1 BIS ☐ Kompendium 2 ☐ Kompendium 3

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ☐

Numer prenumeratora

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.

☐ **Wariant 1:** **6 miesięcy** SECRET SERVICE + SS CD

☐ **Wariant 2:** **12 miesięcy** SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL
1	–	☐	☐
2	–	☐	☐
3	–	☐	☐
4	–	☐	–
7	☐	☐	☐
9	–	☐	☐
10	☐	☐	☐
14	☐	☐	☐
16	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL
11	☐	☐	☐
13	–	–	☐
15	☐	☐	☐
17	☐	☐	☐
komplet świąteczny	☐	☐	☐

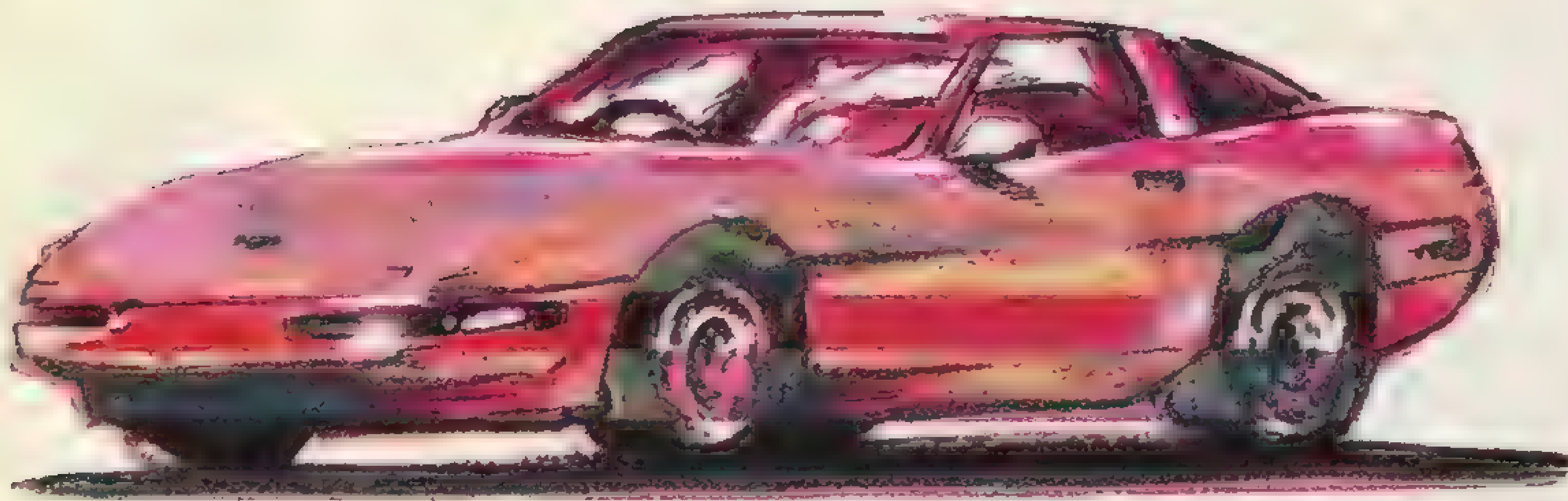
INNE

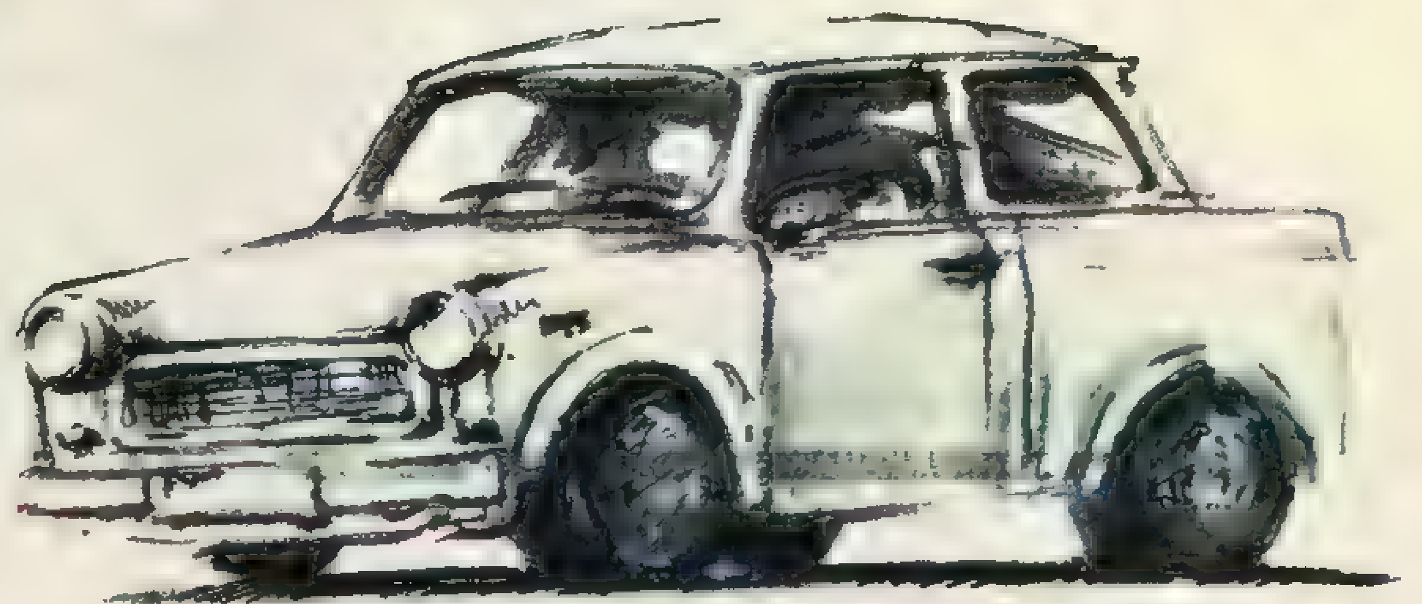
Plecak granat. 5 ☐

Plecak czerw. 6 ☐

Torba 12 ☐

RÓŻNICE SĄ OCZYWISTE





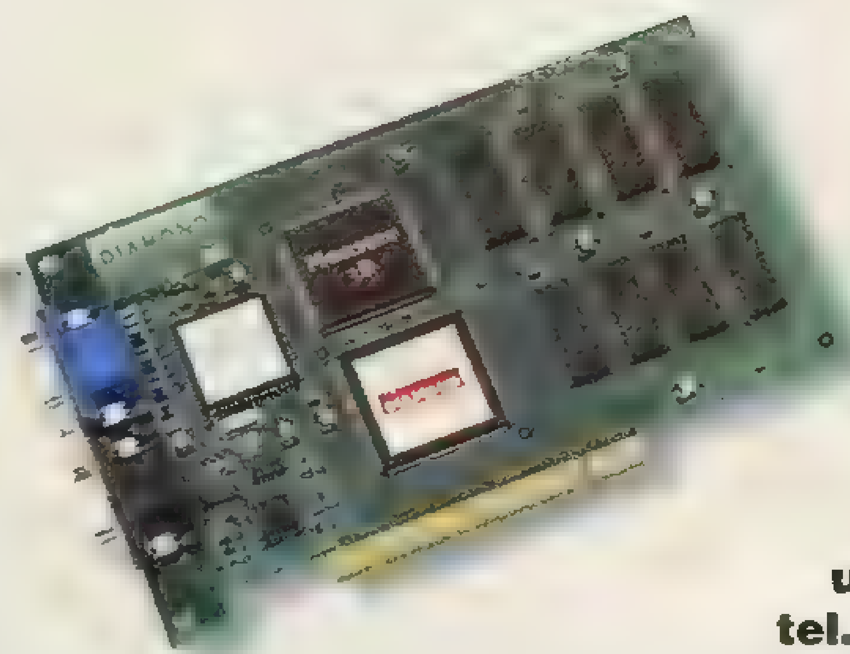
...Chevrolett Corvette różni się od Trabanta prawie wszystkim, pomimo że obydwa są samochodami. Podobnie najnowszy akcelerator graficzny Diamond Monster 3D oparty na chipach 3Dfx różni się prawie wszystkim od pozostałych akceleratorów.

„Po uruchomieniu jakiejkolwiek gry napisanej na 3Dfx od razu rzuca się w oczy wysoka rozdzielczość, wygładzone tekstury, brak jakichkolwiek rozłażących się pikseli oraz superszybka i ultrapłynna animacja... Diamond Monster w tej chwili jest bez dwóch zdań najlepszym akceleratorem 3D na rynku, a wziąwszy pod uwagę zapowiedzi gier na najbliższy rok - raczej na pewno nim pozostanie." - Secret Service 6/97 s.70

***Cena promocyjna ważna do wyczerpania zapasów:* 729 zł**

Cena z wliczonym podatkiem VAT.

Bliższe informacje: http://www.action.com.pl





ul. Ciołka 35 pawilon 4, W-wa
tel. (0 22) 36 23 13, 0 602 230 906
http://www.action.com.pl

DSW SAGITA

02-903 Warszawa **tel./fax (22) 42-93-68**
ul. Powsińska 40/24 **tel. (22) 42-92-79**

Zatelefonuj i złóż zamówienie. Jeśli zgłosi się automat, podaj miejscowość i numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy. Lub wytnij po czerwonych liniach blankiet, zaznacz zamawiany program z lewej strony w kratce, i wyślij. Jeśli jesteś dorosły – podpisz się, albo poproś o podpis Rodzica. Nie podpisane zamówienia i takie, na których podpis nie budzi zaufania – idą do kosza.

Większość przesyłek realizujemy w ciągu 3 dni. 51

Nazwisko i imię	Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon wraz z kierunkowym	(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
....	__ __ - __ __ __	....
....	....	Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

AMIGA

zł, gr

☐ Agent Czesio 25,00
☐ Alfabet Śmierci A500 39,00
☐ Alfabet Śmierci A1200 39,00
☐ Alfred Chicken A1200 27,00
☐ Alien Breed 3D A1200 99,00
☐ Alien Target 29,00
☐ Arnie 2 25,00
☐ Astral 29,00
☐ Bez Kompromisu 500+,600,1200 34,00
☐ Body BL.Gal. A1200 80,00
☐ Brydż 25,00
☐ Coala.. 88,00
☐ Crazy Cars 2 23,00
☐ Cyberforce 29,00
☐ Date Girl 28,00
☐ Date Girl A1200 28,00
☐ Doman–Grzechy Ardana 34,00
☐ Dragonstone 35,00
☐ Dreenshar Dzieło Magów 35,00
☐ Eksperyment Delfin 34,00
☐ Epic 27,00
☐ Eskadra 29,00
☐ Exile 49,00
☐ F–1 Tornado A500 20,00
☐ F–29 Retaliator 38,00
☐ First Samurai 28,00
☐ Forest Dumb 29,00
☐ Forest Dumb Forever 29,90
☐ Franko–The Crazy Revenge 27,00
☐ Funturatum A500+ 39,00
☐ Giełda Światowa 27,00
☐ Gloom A1200 59,00
☐ Gloom De Luxe A1200 61,00
☐ Guardian A1200 33,00
☐ Harold's Mission 43,00
☐ Heimdall 2 A500 36,00
☐ Heimdall 2 A1200 36,00
☐ **Heliosfera 31,00**
☐ High Seas Trad. A1200 51,00
☐ Hokej na Lodzie 20,00
☐ Intercalaris 40,00
☐ International Soccer 25,00
☐ Ishar 3 A500+, 600 41,00
☐ Jaguar XJ220 27,00
☐ James Pond 3 A1200 29,00
☐ Kajko i Kokosz 39,00
☐ King's Table 36,60
☐ Kupiec 29,00
☐ Lazarus 29,00
☐ **Legends A1200 ....61,00**
☐ Liga Polska Manager 29,00
☐ Lost in Mine 24,00
☐ Mean Arenas 22,00
☐ Mega Blast 25,00
☐ Metal Kombat 31,00
☐ Miasto Śmierci 29,00
☐ Miki 38,00
☐ Mistrz Polski'96 500+,600,1200 37,00
☐ Mr Tomato 29,00
☐ Olimpiada 96 29,00
☐ Out to Lunch A1200 24,00
☐ Overkill A1200 24,00
☐ Pechowy Prezent 29,00
☐ Pinball Illusions A1200 55,00
☐ Poltergeist 30,00
☐ Primal Rage A1200 98,00
☐ Pro Tennis Tour 2 28,00
☐ Project Battlefield 25,00
☐ **Pulsar 29,00**
☐ Qwak 31,00
☐ Rajd przez Polskę 29,00
☐ Rally Champ.A600,1200 48,00
☐ **Rycerze Mroku 35,00**
☐ Sen 29,00
☐ Sink or Swim 25,00
☐ Skarb Templariuszy 29,00
☐ Skaut Kwatermistrz 29,00
☐ Skeleton Krew A1200 39,00
☐ Soccer Sup. A500+,600 60,00
☐ Soccer Superst. A1200 60,00
☐ Speris Legacy A1200 89,00
☐ Storm Master 500+,600,1200 30,00
☐ Super Stardust A1200 60,00
☐ Super Taekwondo Master 38,00
☐ Super Tennis Champs 49,00
☐ Szachista 35,00
☐ Taekwondo Master A1200 28,00
☐ **Tajemnica Bursztyn.Komnaty 30,00**
☐ The Games 25,00
☐ Total Carnage A1200 24,00
☐ Total Football 48,00
☐ Traps & Treasures 35,00
☐ Trolls A1200 26,00
☐ Truck Racing 20,00
☐ Tyran 500+,600,1200 38,00
☐ Universe 48,00
☐ Uridium 2 28,00
☐ W Potrzasku 35,00
☐ Wacuś the Detective 35,00
☐ Watchtower A1200 48,00
☐ Worms Directors Cut A1200 100,00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

☐ ABC Chemii 29,50
☐ AMISłownik Ang–Pol, Pol–Ang 24,00
☐ AMISłownik Niem–Pol, Pol–Niem 24,00
☐ AMITEKST GOLD 44,50
☐ Asystent PRO 25,00
☐ Brain Fodder 30,00
☐ Digi Booster 25,00
☐ Edukacja 30,00
☐ FIRMA v.6.5 140,00
☐ Fiskus 34,00
☐ Geometria dla każdego 24,00
☐ Hiperst.ang–pl,pl–ang,500+,600 24,00
☐ Historia kl.9 30,00
☐ Jęz.Angielski 35,00
☐ Jęz.Niemiecki 35,00
☐ Korepetytor z Fizyki 28,00
☐ Korepetytor z Gram.J.Pol. 28,00
☐ Nauka Jazdy 39,00
☐ Novapaint IV 49,00
☐ Ortograf–Słownik J.Polskiego 20,00
☐ Ortografia 24,00
☐ Pisarz 3.0 47,00
☐ Pitagoras kl.5–8 Podst. 25,90
☐ Pitagoras Lic.kl.1,2 25,90
☐ Pitagoras Lic.kl.3,4 25,90
☐ Pitagoras Matura 25,90
☐ Polonista 39,00
☐ Program Eksperta Giełd. 50,00
☐ Super Buli 500+,1–3 kl.Podst. 32,00
☐ Super Memo v.3.0 A 49,00
☐ Telexpres 28,00
☐ You and Me ang. 35,00
☐ You and Me franc. 35,00
☐ You and Me niem. 35,00

CD32

☐ Alfred Chicken 24,00
☐ All Terrain Racing 60,00
☐ Chaos Engine 37,00
☐ Fears 71,00
☐ Fire & Ice 37,00
☐ **Legends 61,00**
☐ Overkill + Lunar–C 27,00
☐ Pinball Illusions 58,00
☐ Speedball 2 43,00
☐ Speris Legacy 95,00
☐ Strip Pot 31,00
☐ Whizz 49,00

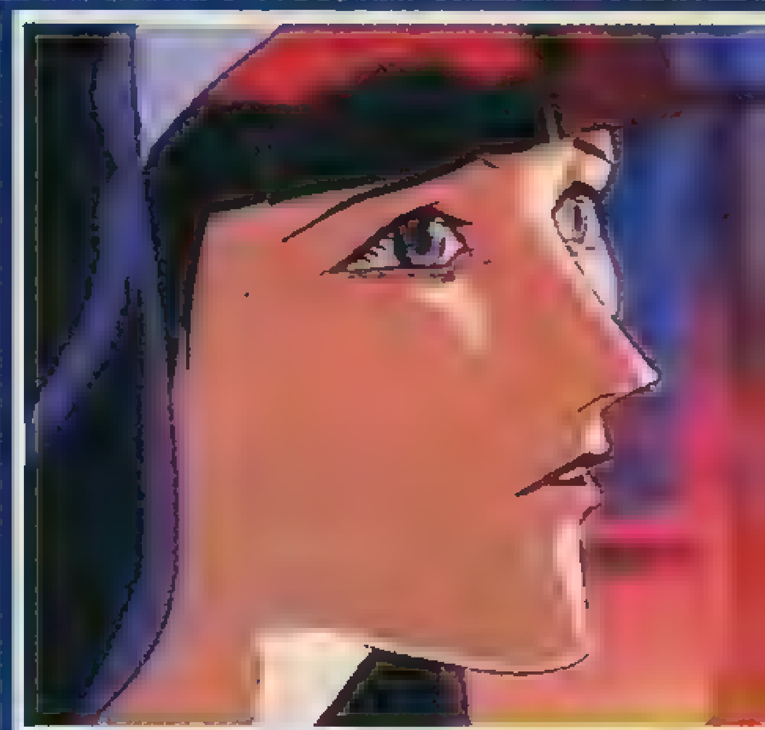
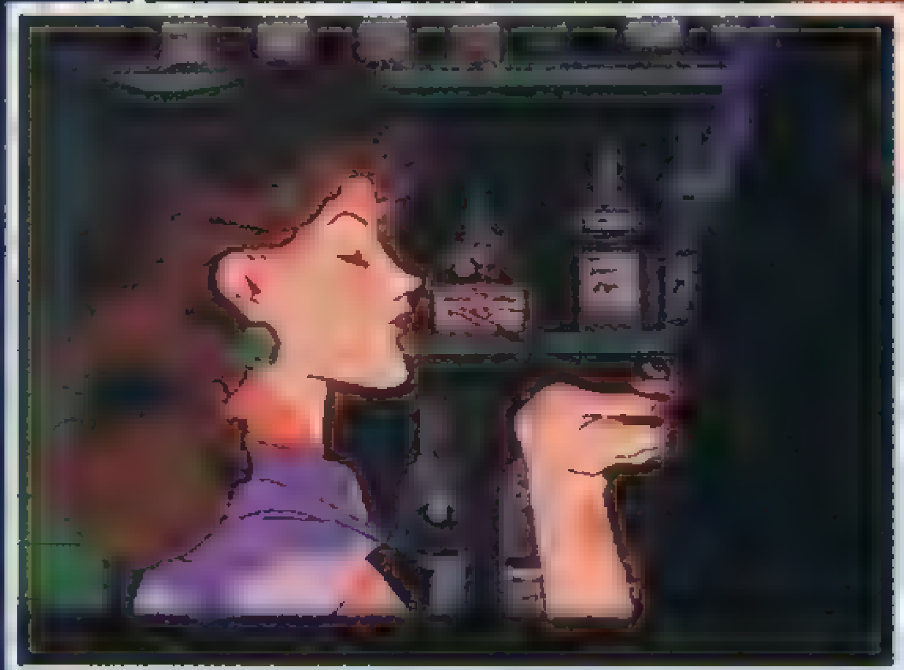
Sony PlayStation

tel. 0-601 202-118
e-mail: sagita@polbox.com

☐ Ace Combat 2 210
☐ Agent Armstrong 200
☐ Alien Trilogy 130
☐ Battle Arena Toshinden 2 205
☐ Black Dawn 170
☐ Broken Sword 2 205
☐ Bubsy 3D 195
☐ Casper 130
☐ Colony Wars 210
☐ Command&Conquer(ang.) 205
☐ Contra:Legacy of War 195
☐ Cool Boarders 190
☐ Crash Bandicoot 200
☐ Crash Bandicoot 2 210
☐ Croc 205
☐ Crow 170
☐ Descent II 195
☐ Destruction Derby 120
☐ Destruction Derby II 200
☐ Devil's Deception 205
☐ Die Hard Trilogy 205
☐ Disruptor 130
☐ Duke Nukem 210
☐ Excalibur 195
☐ Exhumed 190
☐ Fighting Force 210
☐ Final Fantasy VII 230
☐ FIFA 97 170
☐ FIFA 98 205
☐ G-Police 200
☐ Hercules 195
☐ Hexen 190
☐ International Super Soccer Stars PRO 200
☐ Jet Rider 190
☐ Jurassic Park: The Lost World 190
☐ King of Fighters 200
☐ Kurushii 200
☐ Legacy of Kain (ang.) 200
☐ Lifeforce Tenka 195
☐ Little Big Adventure 195
☐ Moto Racer 210
☐ Micro Machines V.3 195
☐ Mortal Kombat Trilogy 195
☐ NBA 98 205
☐ Need For Speed 130
☐ Need For Speed II 195
☐ NHL 98 195
☐ NHL 98 Breakaway 200
☐ Nuclear Strike 200
☐ Overboard 195
☐ Pandemonium! 170
☐ Pandemonium 2 210
☐ Panzer General II 200
☐ Parappa the Raper 200
☐ Porsche Challenge 190
☐ Rage Racer 195
☐ Rapid Racer 200
☐ Rebel Assault(ang.) 200
☐ Re-Loaded 130
☐ Soul Blade 210
☐ Soviet Strike 150
☐ Star Gladiator 130
☐ Suikoden 190
☐ Syndicate Wars(ang.) 200
☐ Tekken 130
☐ Tekken II 200
☐ Tigershark 130
☐ Time Crisis + pistolet 320
☐ Tomb Raider 190
☐ Tomb Raider II 220
☐ Total NBA'97 160
☐ UFO 2 160
☐ Vandal Hearts 180
☐ V-Rally 195
☐ Warcraft II 200
☐ Wing Commander IV 190
☐ Wipeout 2097 180
☐ Worms 130

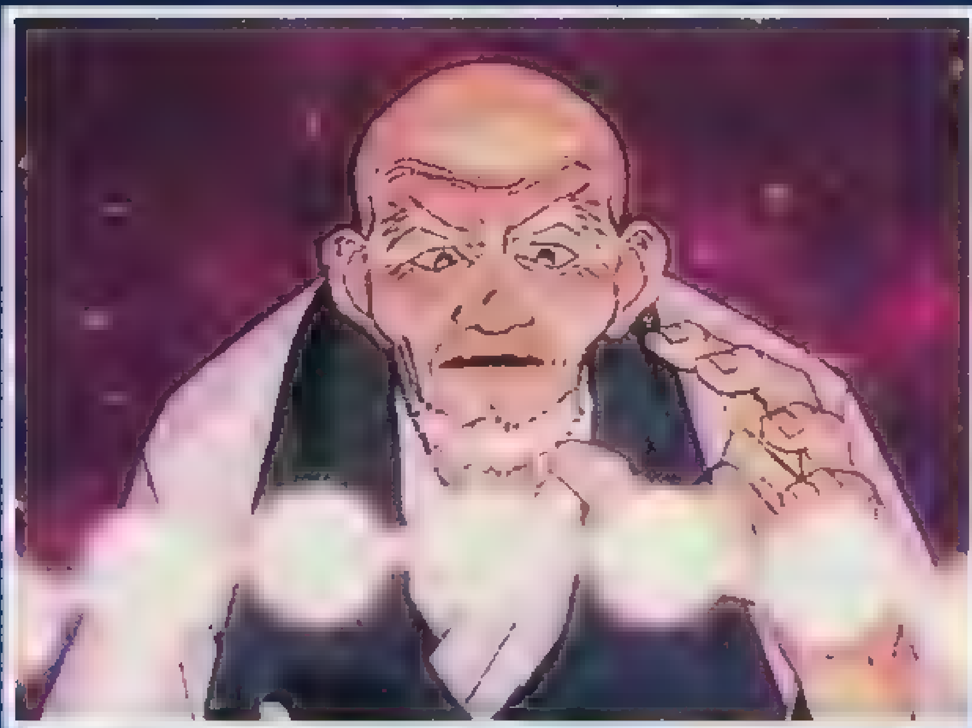
☐ KONSOLA
+KARTA PAMIĘCI
+2 JOYPADY 850



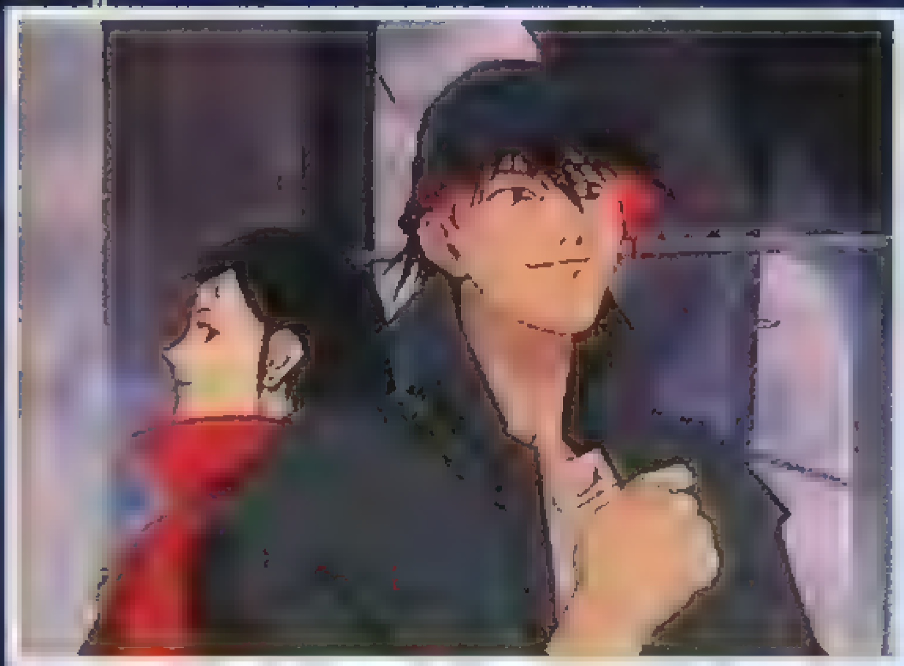






Czasami siadam do telewizora z chęcią obejrzenia czegoś lekkiego. Bez większych przemyśleń, idei, wzlotów niepohamowanej myśli twórczej autorów. Ot, po prostu bezpretensjonalnej nawalanki i wartkiej akcji. Wśród filmów fabularnych wiele jest produkcji, w których fabuła i postacie odgrywają drugoplanową rolę, a osią filmu jest tylko niczym nie zmącona przemoc. Do takich filmów niewątpliwie należy SUIKODEN – DEMON CENTURY, wydany przez firmę A.D.Vision, powstały na podstawie shonen mangi autorstwa Hitoshi Yoshioka.



Od razu na początku wyjaśnię pewne nieporozumienie. Film ten nie ma nic wspólnego z japońską grą role–playing na konsoli PlayStation. Obie te produkcje łączy jedynie wspólny tytuł.



SUIKODEN to kolejny film z gatunku tych, w których najważniejszymi elementami są czysta akcja, broczące krwią rany, połamane szczęki i nosy, złamane i podcinane kończyny. Z podobnym zjawiskiem mieliśmy do czynienia w serii UROTSUKIDOJI. Tam dominowała przemoc i obleśny seks, zaś kolejne fazy akcji były tylko powodem do ukazania następnej partii niesmacznych (a dla niektórych rewelacyjnych) scen. Podobnie jest w SUIKODEN.

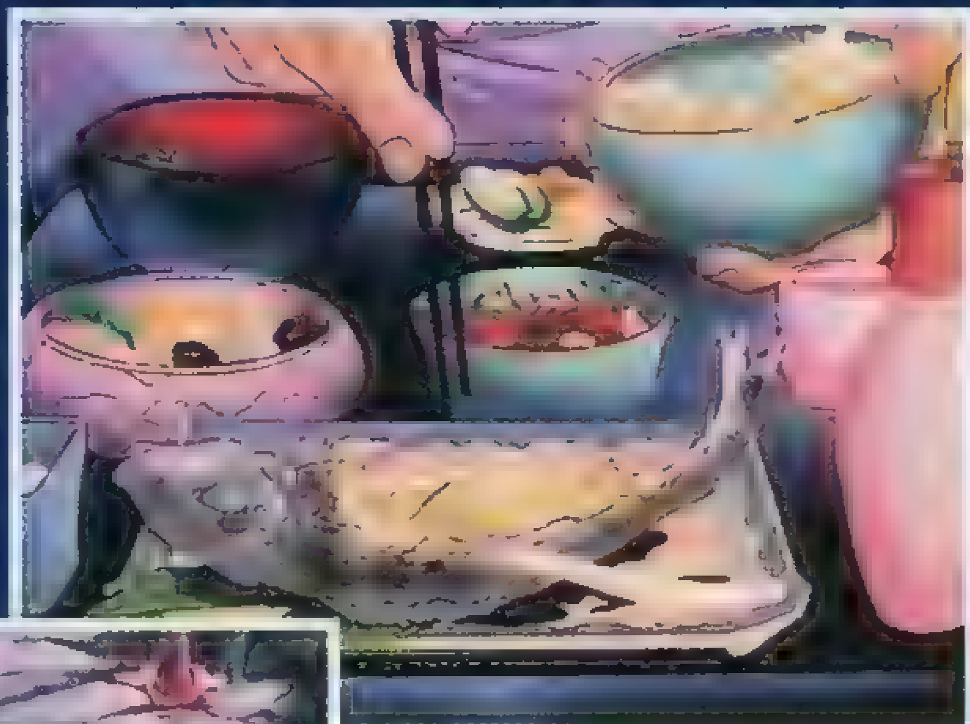
Historia opowiadana w tym filmie jest dosyć banalna. Po wielkim trzęsieniu ziemi, które na początku XXI w nawiedziło Tokio i prawie totalnie je zniszczyło, cały ten rejon zamienił się w przesyconą przestępczością i bezprawiem okolicę.

Teraz policja nie ma praktycznie żadnych szans przeciw ulicznym gangom oraz większym organizacjom przestępczym. Wielu ze spotkanych na ulicach ludzi to bezwzględni street fighterzy znający najróżniejsze sztuki walki i posługujący się różną bronią, począwszy od swoich rąk i nóg, przez miecze, krótkie katany, znaki drogowe (hehe) oraz karabiny maszynowe.

Do takiego miasta przyjeżdża młody chłopak z prowincji Takeru Suga w poszukiwaniu swojej zaginionej młodszej siostry. Podczas bijatyki w barze spotyka dwójkę innych street fighterów, którzy wyjaśniają mu, że jego siostra została porwana przez bezwzględnych członków rządzącego w mieście syndykatu zbrodni. Od tego momentu Takeru, również wytrawny wojownik, postanawia uwolnić swoją siostrę, zmierzyć się z głównym zabijaką złych facetów oraz zmieść z powierzchni ziemi (co zostanie później wprowadzone w życie) całą organizację przestępczą. Podczas jego przygód dołączają do niego inni wojownicy: gliniarz, dwóch byłych najemników, z których jeden jest księdzem, siostra zakonna, będąca naprawdę wojowniczką ninja, oraz transwestyta. Wszystko to obserwuje z boku tajemniczy buddyjski mnich, dla którego to, co się dzieje, jest spełnieniem przepowiedni sprzed 10 lat, kiedy to piątka takich samych wojowników walczyła ze złem w bitwie pod Rio Sempakyo w Chinach.



Jak widzicie, konstrukcja scenariusza nie jest zbyt skomplikowana. Można by od razu przytoczyć przykłady podobnych filmów, jak: VIOLENCE JACK czy wspomniany już UROTSUKODOJI. Reżyserem jest Hiroshi Negishi, znany u nas z produkcji


BURN–UP WARRIOR. Sceny walk są pokazane rewelacyjnie. Tylko niewiele anime może się poszczycić tak pokazanymi scenami walk wojowni-

ków. Podobnie jak w STREET FIGHTER THE MOVIE czy nawet takim HAKKEN-DEN, tak i w SUIKODEN każde uderzenie, cięcie miecza, kop mają sens i są pokazane w bardzo „smaczny" sposób. Innym plusem tego filmu jest to, że praktycznie mamy w tym filmie wszystkiego







Apeluję również do rodziców, aby nie kupowali swoim nieletnim milusińskim tego filmu. SUIKODEN to uczta dla zdegenerowanych otaku po osiemnastce.

Nie jest to również film dla fanów anime w stylu

SUIKODEN
DEMON CENTURY

po trochu: przemoc, krew, przyjaźń, o dziwo – także wartości moralne prezentowane przez niektóre postacie oraz górującą ponad tym wszystkim akcję.

Fani rozwałki w anime będą zachwyceni trzaskami łamanych rąk oraz bulgotem broczącej z ran krwi. Dlatego też stanowczo nie polecam tego filmu młodej widowni. Film dostał w Anglii zasłużoną „osiemnastkę". Dziwię się, że brutalniejsze sceny nie zostały wycięte przez angielskich cenzorów (widać, że ich bardziej interesują intymne momenty niźli rany cięte i kłute).



EVANGELION, w którym widz fascynuje się ukazanymi tam postaciami. Jest to po prostu dobra nawalanka w czystej postaci, którą dorośli mogą obejrzeć wieczorem przed zasłużonym snem.

Mr.Root



Z uwagi na „dobro młodego czytelnika" nie zamieszczamy screenów z wyjątkowo brutalnych walk.

SUIKODEN DEMON CENTURY

Produkcja: Kadokawa Shoten / Nippon Victor
Wydawca: A.D. Vision
Reżyseria: Hiroshi Negishi
Chara designer: Nobuyuki Tsuru
Czas trwania: 45 min.
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga wersja z angielskimi dialogami
Cena: 59.90



UWAGA! KONKURS!

Prace graficzne oraz odpowiedzi na ogłoszony w poprzednim numerze SS konkurs należy wysyłać do końca stycznia. Spieszcie się więc, gdyż kolejne konkursy już czekają w kolejce.

Zapomniałem dodać, że i w konkursie rysowniczym jest do wygrania prześliczny, wielgachny i oryginalny japoński plakat oraz oprócz SLAYERSÓW dwie książeczki z najnowszej shojo serii telewizyjnej UTENA.









Konkurs Noworoczny

Nowy Rok, nowy rok. Cóż ciekawego nas w nim czeka? Zapewne nowe gierki, świetne przeboje. Ale co o tym mówią gwiazdy?... Niektórzy wierzą w horoskopy, inni uważają, że to bzdura. Na początku trzeba się jednak dowiedzieć, jaki znak zodiaku patronuje naszym dokonaniom. Hej, zapomnijcie o dacie urodzenia. Każdy rasowy gracz wie, że znak zodiaku związany jest z jego ulubioną gierką. Proponuję wam więc zabawę i konkurs. Poniżej zamieszczone są dość enigmatyczne opisy 12 gier. Trzeba odgadnąć ich tytuły i przypisać im odpowiednie znaki zodiaku. Odpowiedzi należy spisać na kartce pocztowej z dopiskiem KONKURS NOWOROCZNY, podać czytelnie swoje imię i nazwisko oraz adres, a następnie wysłać pod adresem redakcji:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21



Na wszystkich „astrologów" czekają nagrody:

1 konsola Sony PlayStation
20 najnowszych gier na PC

Oto „zaszyfrowane" opisy gier, których tytuły trzeba odgadnąć i którym trzeba przypisać właściwe im znaki zodiaku:

1 Przeciwnicy tego gatunku gier twierdzą, że propagują one przemoc i brutalność. Gra ta jednak należy do klasyki komputerowej. Na jej podstawie nakręcono nawet film fabularny, który wyświetlano nie tak dawno i u nas. Znak zodiaku związany jest z imieniem jednego z zamaskowanych bohaterów, który brał udział w Turnieju...

2 Tak, tak, życie młodego adepta tej sztuki nie jest łatwe. Siedzisz, siedzisz, zarzucasz, czekasz... O drgnęło! Ach ta młodzież, to tylko puszka – znów zarzucasz, czekasz, czekasz, czekasz, (..) Jest!!!!!! Chyba że kupisz sobie taką gierkę i będziesz siedział przed monitorem komputera.

3 O! Leci. Jakiś taki dziwny. Chyba ma niewidzialność. No, ale już ja mu dokopię. Najlepiej zacząć się na dachu budynku. Nie, to nie był dobry pomysł, wpadłem do lawy. Ale znowu żyję. Kto mi podwędził plecak? Pobiegnę za nim. O niech to! Kto mi przyłożył rakietą od tyłu?

4 To miłe zwierzątko mieszka w tytule siódmej części bardzo popularnego cyklu strategii. No i co z tego, że znowu jest o wojnie secesyjnej. To dobry i chodliwy temat.

5 Twórcą tej miłej i kolorowej platformówki jest polska firma, która postanowiła stawić czoła zagranicznym konkurentom, a bohaterem swojego produktu uczyniła sympatyczne zwierzątko, zwane przez niektórych królem zwierząt.

6 Od dłuższego czasu przebój na Internecie. Gra, która spędza sen z powiek wielu fanom RPG i nie tylko. Odgłosy z walki to: ciach, rach, prask... lecą punkty... rach, ciach, prask! Znak zodiaku związany jest z charakterystycznym wyglądem niektórych przeciwników.

7 O jak pięknie skacze, a jak ładnie pływa, o jak pięknie pływa i skacze. A jakie ma ładne oczy. Oczy i... osobowość. Żądamy, żeby akcja części trzeciej rozgrywała się na plaży, a ona ma nosić bikini!

8 Najpierw był bardzo kosztowny film. Poniósł klęskę, mimo że w wodzie pławił się w nim sam Tańczący z Wilkami. Potem zrobiono grę. Tak to zwykle bywa. U nas dostała 6 punktów na 10. To znacznie więcej niż film.

9 Żeński rodzaj symbolu tego znaku zodiaku występował w wielu różnych grach. No, ale kobiety zawsze miały pewną przewagę nad mężczyznami. Epizodyczną rolę dostała również w drugiej części rąbanki fantasy, w której wcielamy się w rolę jednego z czterech Odkupicieli. Wystarczy przeczytać recenzję Martineza do tej gry i już będziecie wiedzieli o co chodzi.

10 Znak ten kojarzy się nieodmiennie z podobieństwem. W dzisiejszych czasach wiele sensacji wzbudziły identyczne genetycznie klony. Ale tutaj najczęściej zaczynają się schody. Mało kto chce wykorzystać klonowanie do dobrych celów. Z takim niegodziwcem musiał walczyć bohater tej przygodówki, który podczas ratowania swojego przyjaciela Profesorka znalazł się w co najmniej podwójnych kłopotach.

11 Teraz trzeba będzie wysilić szare komórki. Bohaterem tej przygodówki jest Ripley, człowiek zafascynowany kulturą państwa, które ma geograficzne powiązania z tym znakiem zodiaku. Nasz bohater musi rozwiązać pewną zagadkę skośnookiego Mistrza i zdobyć tajemniczą Pieczęć.

12 Ostatni znak zodiaku kojarzy się z cechą fizyczną, którą muszą posiadać bohaterowie tej gry. Najlepiej przygniata się bowiem przeciwnika skacząc na niego z linek okalających ring. Pamiętajcie jednak, że ten tytuł ma również coś wspólnego z domem.

Przypominamy 12 znaków zodiaku: Baran, Byk, Bliźnięta, Rak, Lew, Panna, Waga, Skorpion, Strzelec, Koziorożec, Wodnik, Ryby.

Ponieważ konkurs może sprawić niektórym z Was kłopoty, przyznając nagrody, postanowiliśmy uwzględniać te kartki, na których będzie najwięcej poprawnych odpowiedzi. Tak więc będzie sprawiedliwie, intelekt i wiedza każdego z Was zostaną odpowiednio docenione.

Na odpowiedzi czekamy do 10 lutego 1998 r. (liczy się data stempla pocztowego).

Wyniki Konkursu Noworocznego ogłosimy w numerze marcowym.

NOWA GENERACJA KONTROLERÓW DO PC

UWAGA! TRWA WIELKI KONKURS



269 zł*

PC CONTROL PAD 3D

- pad 3D trzeciej generacji kierownica; wolant; joystick analogowy; joystick cyfrowy; joypad ...
- 8 x fire
- analogowo-cyfrowy
- 3D
- ergonomiczny kształt
- autofire
- funkcja slow
- drivery i oprogramowanie Win '95



109 zł*

FLIGHT FORCE PLUS

- programowany 11 klawiszowy pad współpracujący ze wszystkimi typami joystików
- 10 programowalnych klawiszy
- autofire
- ergonomiczny kształt
- dwie strony pamięci
- dwie metody programowania
- drivery i oprogramowanie Win '95

JUŻ W SPRZEDAŻY !!



169 zł*

ULTRA RACER PC

- mini kierownica PC
- analogowa
- 6 x fire
- kontrola LED
- autofire
- ergonomiczny kształt
- drivery i oprogramowanie Win '95

KUPONY ORAZ ZASADY KONKURSU W GRUDNIOWYM NUMERZE

Wszystkie produkty objęte są 12-miesięczną gwarancją.

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; PUBLIKATOR, ul. Warszawska 42a, ul. Szosa Północnoobwodowa 38; **Bielsko-Biała**: DIGITEL, ul. Cechowa 22, ul Cyniarska 34; **Bydgoszcz**: ARTOM Bis, ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom**: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; **Elbląg**: EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk**: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia**: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice**: MICROMAN, ul. Roździeńskiego 188b; EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce**: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków**: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Legnica**: ADAXLAND-ALEX, ul. Wrocławska 183; **Lublin**: MORFUS, ul. I Armii W.P. 5; PROTECH, ul. Przy Stawie 2; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz**: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; **Poznań**: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom**: HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów**: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13, ETOB-RES, ul. Piłsudskiego 34; **Stalowa Wola**: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg**: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń**: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa**: EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ; EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15: CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław**: EXE, ul. Szewska 6/7; EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra**: VADIM, ul. Żeromskiego 17; EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19.
Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty dosępne również w sieci sklepów VOBIS.



Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa-Międzylesie, tel. 815-68-44, fax 815-68-43.

http: //www.interact.nom.pl

INTERACT
GAME PRODUCTS

* sugerowana cena - zawiera podatek VAT

SECRET SERVICE

WYDANIE SPECJALNE

ISBN 83-905481-0-0
CENA 29.90

EXTRA GRA PC CD ROM + KOMIKS

Pełna gra - wersja udźwiękowiona
ALONE IN THE DARK

Autodemo
ALONE IN THE DARK 2

Raport z produkcji
ALONE IN THE DARK 3

PRAWIE DARMO 29,90 PC CD

ALONE IN THE DARK

Dziennik Edwarda Carnby
KOMIKS

Pełny opis przejścia gry
PO POLSKU

Z nagrodami
SUPER KONKURS

INFOGRAMES

Grafika: Alone in the Dark ™ INFOGRAMES © (Pegaz Ass)

Już do nabycia!!!

tam, gdzie kupujesz SS CD i Kompendium